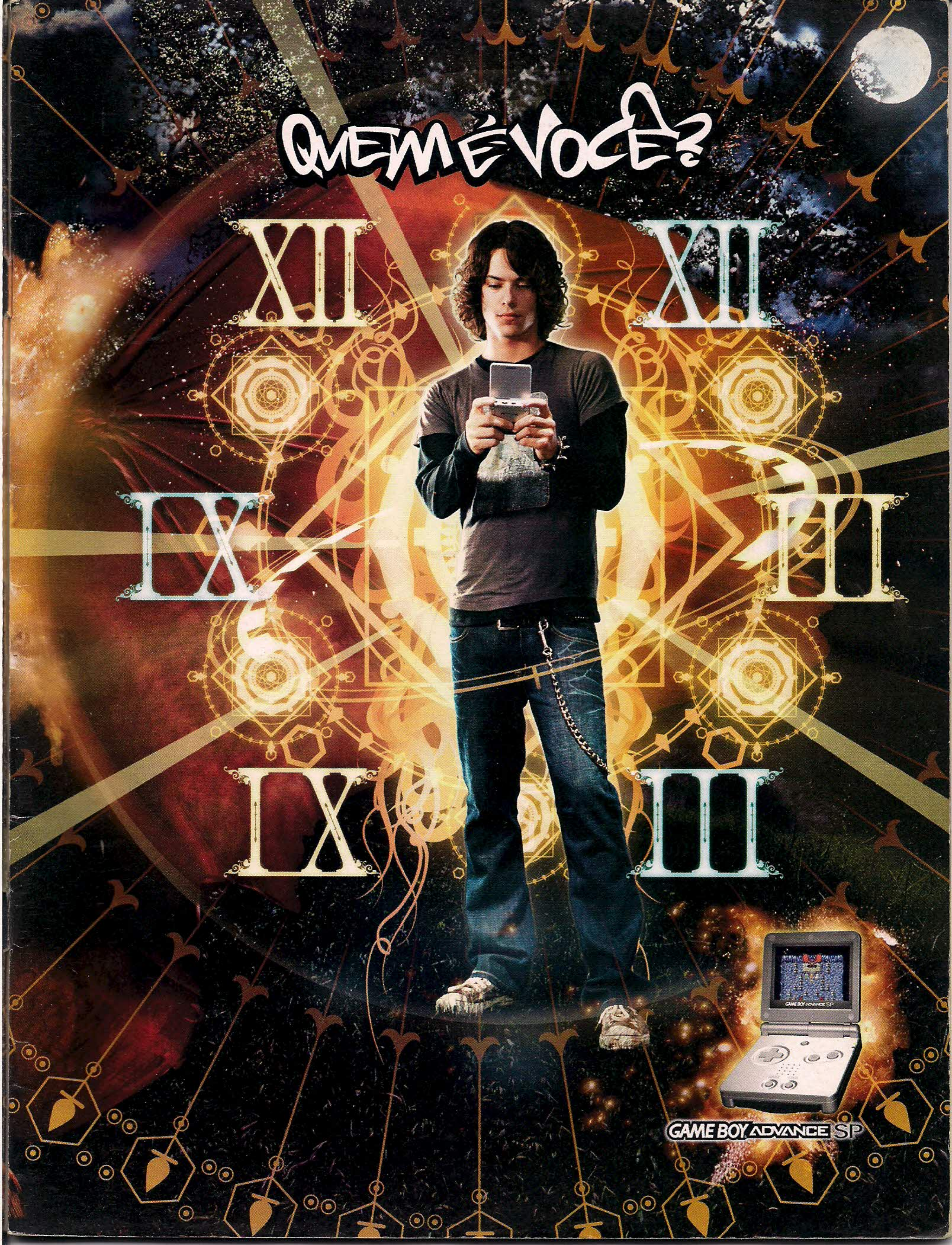


RESIDENT EVIL 4
FASES SECRETAS + ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O PRODUTOR!
ZELDA: MINISH CAP
TODOS OS CORAÇÕES E ARMAS!
A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64 + DS
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo®
World
STAR FOX ASSAULT
O CLÁSSICO RETORNA EM GRANDE ESTILO!
ANÁLISE E ESTRATÉGIA COMPLETA
CONRAD EDITORA
agora com material exclusivo da
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br
GAMES BRASILEIROS PARA DS A CAMINHO!
NOVAS CORES PARA DS E GBA!
Nº 80 R$ 6,50
00080
9 771516 189008


QUEM É VOCÊ?
XII
XII
IX
III
IX
III
GAME BOY ADVANCE SP

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

CONRAD EDITORA

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andreza S. Francisco, Andressa Nozue (arte), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial
Krisley Camilo (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Produto André Faure
Gerente de Marketing - Comunicação
Chris Peruch
Gerente de Marketing - Produto
Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 80, março de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP



IVC ANER

EDITORIAL

NINTENDO POWER

O QUE FAZ UM JOGO SER UM NINTENDO?

Todos falamos bem dos jogos Nintendo. Sabemos de cor e salteado cada uma de suas maiores franquias e jogos mais memoráveis. Mas, afinal, o que faz de **Star Fox** um **Star Fox**, por exemplo? As naves? **Dinosaur Planet** pode ser uma caca, mas ainda assim é um SF. São os personagens? Convenhamos, a big N já criou personagens mais carismáticos. Os tiros, o enredo, a ação? Difícil. Então, o que faz de SF um SF? Ou, melhor: o que faz um jogo ser um Nintendo? Essa é uma das perguntas mais difíceis de se responder. Há várias teorias, claro. Há quem acredite que os jogos Nintendo são o que são pelos seus personagens fortes. Se você vir alguém andando pela rua de macacão azul, camiseta e boné vermelhos, qual a imagem que vem à sua cabeça? Mario. Um jovenzinho loiro com um gorro verde e uma espada na mão? Link. E assim acontece com todos os personagens da Big N. São todos personagens marcantes, fáceis de lembrar e que ficam na memória mesmo se vistos de relance. Outros dizem que os games Nintendo são o que são por valorizarem a diversão. Natural. Basta ver **WarioWare**, por exemplo. Um jogo de gráficos horríveis, mas que você não consegue deixar de jogar com seus amigos. O mesmo acontece com **Zelda Four Swords**, **Donkey Konga**, **Mario Party**... Se fosse para apostar em uma hipótese, seria esta: o que faz um game ser um Nintendo é o fato de que cada um deles é único. Isso faz com que os jogos sejam lembrados. Você não confunde **Metroid 1** com **2**. Nem **Star Fox 1** com o **Assault**. Diferente do que acontece com **Megaman**, **Sonic** depois do 3, e assim por diante. O que faz os jogos Nintendo é que cada um deles é memorável. Posso estar errado. Mas é nisso que acredito.



Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

A próxima Nintendo World chega às bancas no dia 21 de abril

ÍNDICE

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS**: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE**: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM**: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.
- **DIVERSÃO**: prazer que o game proporciona a quem joga.
- **REPLAY**: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!









WarioWare™
TWISTED!
WAAA-RIO AQUI! ESTOU DE VOLTA COM UM JOGO TÃO LOUCO QUANTO EU! SÃO MAIS DE 200 NOVOS MICROJOGOS E MAIS DE 140 SOUVENIRS SECRETOS. É FÁCIL DE PEGAR, MAS IMPOSSÍVEL DE LARGAR. COMPRE E ME FAÇA RICO!
A NOVA INVENÇÃO DO DR.CRYGOR ESTÁ FAZENDO TODO MUNDO GIRAR...
ENTÃO, PEGUE O SEU GAME BOY ADVANCE E DÊ VÁRIAS VOLTAS!
GYRO SENSOR EMBUTIDO
GAME BOY ADVANCE

DS É MAIS BRASIL!

Empresa carioca é a primeira da América Latina a desenvolver games para o portátil da Nintendo



Por Eric Araki e Pablo Miyazawa

E o Brasil entrou mesmo na rota mundial do desenvolvimento de games. A empresa carioca MadGam, especializada em games para telefones celulares, conseguiu algo que parecia impossível até os mais otimistas: tornou-se uma desenvolvedora oficial de games para Nintendo DS e Game Boy Advance. Esta é a primeira vez que uma produtora da América Latina recebe permissão oficial para criar games para um console Nintendo. A negociação entre a produtora e a Big N começou no final de 2004 e só foi concluída em janeiro deste ano. Agora, a produtora aguarda a chegada dos kits de desenvolvimento para começar a criação dos primeiros games. Batemos um papo com o diretor da MadGam, Guilherme Rafare, que nos revelou mais detalhes de seus projetos para Nintendo DS. Confira a entrevista exclusiva.

Nintendo World: Como foi o processo para conseguir os direitos de produção de jogos para a Nintendo? Houve muitas exigências?

Guilherme Rafare: As exigências não são poucas, afinal, a Nintendo é o fabricante de consoles eletrônicos de maior prestígio e uma das empresas mais conhecidas do mundo. Essas exigências podem ser reduzidas a três.
1: capacidade técnica e reconhecida experiência no desenvolvimento de jogos; 2: controles internos para administrar, manter e preservar as informações fornecidas pela Nintendo;
3: capacidade financeira e preservação da marca. Portanto, não é fácil! Foram vários meses de espera. Depois de provar que a empresa não tem apenas boas idéias, intenções maravilhosas e a solicitação aprovada, a autorização é formalizada por meio de documentos padronizados enviados pela Nintendo.

NW: Ser a única softhouse brasileira a conseguir os direitos de produzir jogos para a Nintendo é uma grande responsabilidade, certo?

GR: Na verdade, dá um certo frio na barriga. Todo mundo sabe a importância da primeira vez. Quem faz bem feito na primeira vez dá o primeiro passo para fazer sempre. O primeiro jogo é muito importante. Se fizermos algo pouco satisfatório, seremos devidamente "massacrados" pela comunidade de gamers brasileiros.
Por isso, tomaremos cuidado e iremos interagir com o usuário final. Não temos vergonha de pedir ajuda ou receio de que os nossos erros apareçam. Queremos que o nosso primeiro jogo seja o mais público possível e conte com a participação de todos. Nossa intenção é criar um marco para a indústria de jogos brasileira, ajudando a colocar o Brasil no mapa-múndi dos jogos!

NW: Vocês receberam muitos contatos de gente interessada em produzir jogos para a Nintendo ou à procura de emprego?

GR: Recebemos uns 300 e-mails, a maioria com apoio e felicitações. Destes, uma boa parte é de pessoas querendo orientação sobre como entrar no mercado de games ou apresentando seus trabalhos e jogos. É impressionante a quantidade e a qualidade dos trabalhos que recebemos. Vários deles são praticamente profissionais. Recebemos também vários currículos de todo o país, de gente muito qualificada querendo uma oportunidade de mostrar o seu valor. A situação que mais me chamou atenção foi a de uma mãe querendo orientação para o seu filho de 14 anos que já está estudando para ser criador de jogos. Isso me marcou muito, porque tenho dois filhos e um deles já passa grande parte do tempo jogando GBA.

NW: Quais os planos para os primeiros jogos?

GR: Temos basicamente três idéias: um jogo de futebol, um de luta e utilizar o conceito de um de nossos jogos para celular. Ainda não decidimos qual será o primeiro, porque cada alternativa tem seus prós e seus contras. Para atrair rapidamente a atenção de um grande publisher internacional, precisamos não apenas de um jogo excepcional, mas também é necessário vincular o jogo à imagem de uma grande personalidade brasileira com renome mundial, como lutadores de vale-tudo e jogadores de futebol. Já estamos negociando os direitos de atletas profissionais. Não temos verbas milionárias, orçamentos ilimitados ou acesso a financiamentos com taxas aceitáveis. Mesmo o mercado doméstico ainda está praticamente na informalidade e é uma fração do que poderia ser. Ser empresário e patriota no Brasil, só mesmo com muita convicção!

NW: Vocês têm planos para lançamento de jogos para o GBA e o DS. Já há alguma previsão para jogos de GameCube?

GR: A MadGam tem como foco principal o desenvolvimento de jogos para dispositivos portáteis. No momento, não temos intenção de desenvolver para GameCube. Além disso, o custo de desenvolvimento de um jogo para esta plataforma é bastante superior. Como estamos no Brasil, os incentivos são poucos e o custo é elevado.
Quem sabe quando o governo despertar para o potencial deste mercado e para a capacidade dos nossos profissionais, as barreiras diminuam e o custo de desenvolvimento de tecnologia seja reduzido?
A redução de custo de aquisição para o usuário final ajuda a combater a pirataria de software e a reduzir o contrabando.

DS E GBA DE CARA NOVA

Portáteis ganham edições limitadas para a alegria dos colecionadores







No Japão é comum lançarem edições limitadas de praticamente qualquer console. São versões patrocinadas por anunciantes de peso, versões especialmente lançadas com as cores ou o logo de um determinado título, de um anime, de uma revista. É ainda mais comum encontrar pessoas com vários modelos diferentes daquele mesmo console por aquelas bandas, apenas pelo prazer de ter um console diferente. Os campeões dessa tendência são os portáteis. Não é à toa que praticamente todos os meses é lançada uma versão especial deles. E este mês não foi diferente. Tanto o GBA SP quanto o Nintendo DS ganharam novos modelos. Para o GBA SP, foi lançado o GBA SP Pikachu Edition, por 9,8 mil ienes. A versão é toda em amarelo, e traz a simpática cara do Pikachu na tampa. Esse modelo só pode ser conseguido por encomenda nos quatro Pokémon Centers do Japão.

Já a nova versão do DS é voltada para o público mais velho. Para promover o lançamento da Pepsi Twist, a empresa de refrigerantes se uniu à Nintendo para a produção do exclusivo Nintendo DS Pepsi Blue Edition. Só existem mil unidades dessas, e elas só podem ser conseguidas se você encontrar um cupom em uma das garrafinhas da bebida. Entre os outros prêmios estão figuras dos jogos de Super Mario e outros.

Nem é preciso dizer que nunca veremos coisas como essas nas lojas brasileiras, certo?



MEGAMAN X PARA O CUBE

O robozinho azul relembra o passado no GC



Depois de lançar **Megaman Anniversary Collection** para o Cube, a Capcom prepara mais algumas coletâneas de seus clássicos a serem revividos. A primeira delas é **Megaman X Collection**, uma compilação de todos os jogos da série **Megaman X** lançados – incluindo os jogos inéditos em consoles Nintendo, como **Megaman X 4** em diante, além de **Megaman Battle & Chase**, o "**Mario Kart**" da série. Todos acompanham os animes durante os jogos, entrevistas e muito mais.

Além deste, a Capcom afirmou estar trabalhando também em uma série **Capcom Classics Collection**. Serão várias coletâneas contando mais de vinte títulos antigos da empresa. Nenhum dos títulos foi revelado, mas cogita-se em jogos como **Strider**, **Forgotten Worlds** e outros. Uma ótima notícia para os saudosistas.

TEST DRIVE DO DS

No Japão já é possível baixar games para o DS

Já é possível encontrar em diversos pontos do Japão quiosques com demos de jogos prontos para baixar para o Nintendo DS. O primeiro lote inclui demos jogáveis dos games **Meteos** e **Polarium**. Quem tiver o jogo **The Band Brothers** também poderá baixar algumas músicas - Band Brothers: Toko Toko Yoshi (Yoshi Touch and Go!), Jungle Beat (**Donkey Konga**), Slider (**Mario 64**) e Ashley (**WarioWare: Touched**). As demos jogáveis de **Meteos** e **Polarium** desaparecem quando o DS é desligado e somente as músicas podem ser salvas - mas para isso é preciso ter o jogo **The Band Brothers**. A Nintendo promete que muitas outras novidades aparecerão para download nesses quiosques.

MARIO KART

CHEGA AOS ARCADES!







Namco produz versão gigante do sucesso da Nintendo



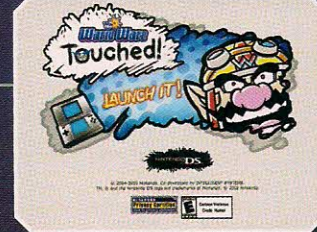
A Triforce é uma plataforma de arcades desenvolvida em conjunto pela Sega, Namco e Nintendo. E os títulos lançados para ela recebem sempre o cuidado dessas três empresas. Logo, não se pode esperar menos da plataforma. **F-Zero AX**, da Sega, é um deles, e foi um tremendo sucesso por aquelas bandas, permitindo trocas de dados com **F-Zero GX** por meio dos Memory Cards. O novo lançamento para a plataforma é nada mais nada menos que **Mario Kart Arcade GP**!



O game foi inteiramente produzido pela Namco, especialista em jogos do gênero. É possível se conectar até quatro máquinas juntas, para permitir disputas entre os jogadores. Melhor que isso: o jogo conta com uma câmera de fotografias, e tira uma foto da cara de cada um dos jogadores. Dependendo do personagem que você escolher, sua foto pode ganhar chifres, um boné vermelho e bigodes, os cabelos da Princesa e tudo mais. Além de todas as armadilhas, armas e pistas enlouquecidas de **Mario Kart DD**, **MK Arcade** traz 24 circuitos em seis mundos diferentes. Até mesmo o mascote da Namco, Pacman, estará disponível para os jogadores. Fique de olho, pois uma dessas pode chegar ao Brasil a qualquer momento. Se algumas empresas trouxeram **F-Zero AX** completo, por que não?

WARIO

CAIU NA REDE?



Jogue WarioWare: Touched! pela internet

Está no ar o site em inglês do jogo **WarioWare: Touched!**. Na página, você pode alterar a combinação de cores (barra colorida do lado esquerdo da tela), escrever na tela (lápis do lado esquerdo da tela), limpar os rabiscos para desenhar novamente (alavanca do lado direito da tela) e, o melhor de tudo, jogar dez microgames clicando nos personagens. São cinco desafios visíveis e mais cinco clicando sobre os personagens e escolhendo a opção Change. Completando os microgames, você habilita itens secretos (clique no porquinho do lado esquerdo da tela para assistir vídeos e baixar imagens para colocar no seu Desktop). Os joguinhos representam muito bem o que é jogar este game, mas em proporção bem reduzida. **WarioWare: Touched!** foi lançado no dia 14 de fevereiro para o Nitendo DS, e você confere o Review ainda nesta edição.
www.warioware.biz/touched/launch

NINTENDOGS
RED, BLUE E YELLOW...?





Simulador de cãezinhos da Nintendo vem em três versões

Se você não sabe, **Nintendogs** é o simulador de cãezinhos virtuais da Nintendo para o DS. Nele, você pode brincar com seus cachorros, podendo alimentar, jogar bolas, discos e outros brinquedos, além de acariciá-los quando quiser. Tudo graças à telinha sensível do portátil. Você pode até mesmo dar nomes a eles, e fazê-los antender aos seus chamados pelo microfone.

Isso você provavelmente já sabe. A novidade é que o jogo será lançado no Japão no dia 21 de Abril, e chegará às prateleiras em três versões, cada uma com cinco raças de cachorros diferentes. A Dachs & Friends traz cães como Mini-Schnauzer, Yorkshire Terrier, Dachshund Miniatura e Pastor Alemão. Chihuahua & Friends traz raças como Chihuahua, Shih Tzu, Labrador Retriever e Beagle. A Shiba & Friends traz Shetland Sheepdog, Pinscher, Shiba, Welsh Corgie e Poodle Toy.

Apesar de cada versão vir com raças diferentes, você pode totalizar quinze cães se ligar duas versões diferentes para trocar cãezinhos, ou mesmo para colocá-los para brincar juntos.



CALENDÁRIO DA LIGA OFICIAL POKÉMON EVOLUTION

Desafios dos ginásios Terrestre e Fogo – Mais informações em www.ligapokemon.com

São Paulo

Etapa Regional Paulista
Data a confirmar, a partir das 13h
Devir Livraria
Rua Teodureto Souto, 624 – Cambuci – São Paulo/SP
Inscrições no local, entrada franca.
Mais informações:
subelite_japan@hotmail.com

Rio de Janeiro

Anime Center
Dia 9 de abril, a partir das 9h
UERJ - Rua São Francisco Xavier, 524, Auditório 91-9° andar - Maracanã
Preço: 5 reais + 1 kg de alimento não perecível
telefones para contato:
Animecenter (Pedro): (21)2556 3210
Liga (Daniel): (21) 8745 5938

Paraná

Etapa Regional
Ginásio Terrestre
Dia 12 e 13 de março, a partir das 14h
Ginásio Fogo
Abril, datas a confirmar.
Local: Travessa São Benedito, 10, Ahú - Curitiba/PR
Mais Informações:
caio_frozen@terra.com.br

Brasília

Etapa Regional
Datas a confirmar, a partir das 9h
Local: Escola parque 308 Sul
Av. W3 Sul - Brasília/DF
Mais Informações:
lordenoga@hotmail.com



ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br

TOP 10: CHEFÕES DO NINTENDO 64

Avançando mais uma geração, lembramos dos grandes chefes da era 64-bit.
Será que os seus favoritos também estão aqui?

10 Mizar – Jet Force Gemini



O chefão final do clássico da Rare tem tudo o que um confronto derradeiro precisa: gráficos, música dramática e desafio, muito desafio!

9 Gruntilda – Banjo Kazooie

A bruxa Grunty pode não ser um chefão gigantesco, mas é muito mais difícil e demanda mais tempo que outros ogros por aí.

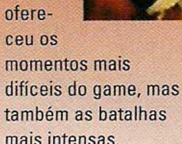
8 Odolwa – The Legend of Zelda: Majora's Mask

O guerreiro mascarado das selvas é o primeiro encontro de Link com um chefe, e intimida pela sua aparência colossal.

7 Tubba Blubba – Paper Mario

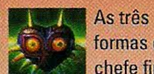
Hilário! O cara é invencível sem o coração, que foi escondido debaixo de um moinho de vento, e engole os Boos que o assustam.

6 Star Wolf Team – Star Fox 64



O quarteto de antagonistas ofereceu os momentos mais difíceis do game, mas também as batalhas mais intensas.

5 Majora's Mask – The Legend of Zelda: Majora's Mask



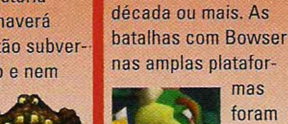
As três formas do chefe final – Máscara de Majora, Encarnação de Majora e Ódio de Majora – representam um desfecho digno da grandeza do game.

4 Phantom Ganon – The Legend of Zelda: Ocarina of Time



O efeito e a imponência desse chefe saltando de cavalo entre os quadros são inigualáveis – sem contar o pingue-pongue entre Link e o cavaleiro.

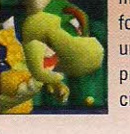
3 The Great Mighty Poo – Conker's Bad Fur Day



Nunca na história dos games haverá um inimigo tão subversivo, ousado e nem muito menos tão escatológico!

2 Bowser – Super Mario 64

O game estabeleceu o que seria o padrão de jogos para a próxima década ou mais. As batalhas com Bowser nas amplas plataformas foram um bom prenúncio.



1 Ganon – The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Dramático, emocionante, massivo, épico... Há tantos adjetivos para qualificar este confronto, mas nem todo o vocabulário humano faria jus ao embate.



N-VERSARIANTES DE ABRIL

Personalidades, games e empresas que fazem a festa este mês

01 Não é mentira! A **Square Enix** comemora três anos de fusão.

04 A **Camelot**, responsável por sucessos como Mario Golf/ Tennis e Golden Sun, completa 11 anos de existência.

05 **Akira "Dragon Ball" Toriyama** comemora seus 50 anos.

07 Cumprimentos para a **Atlus**, dona da série Ogre Battle, pelos 19 anos de sua fundação.

09 A **Chunsoft**, trabalhando em Homeland para GC, faz 21 anos.

11 O compositor da série Dragon Warrior, **Koichi Sugiyama**, chega aos seus 74 anos.

16 Longe da Nintendo, a **Rare** comemora 20 anos desde sua fundação como Ultimate.

21 Faz 16 anos que o **Game Boy** chegou ao Japão e estabeleceu os padrões do mercado de portáteis.

23 **The Pokémon Company**, a empresa fundada pela Nintendo para lidar com todos os negócios envolvendo os monstrinhos de bolso, faz 7 anos.

26 A **Game Freak**, responsável pela criação dos games Pokémon, comemora 16 anos de existência.

27 **Kirby** faz a festa nos 13 anos do lançamento de seu primeiro game, no Game Boy monocromático.

28 Lá se vão 25 anos desde que a Nintendo lançou o primeiro modelo do Game & Watch no Japão: **Ball**.

Menção honrosa à **Banpresto** e à **Flagship** (da Capcom), que completam no mês de abril, respectivamente, 28 e 8 anos de existência.

VOCÊ SABIA DISSO? É CLARO QUE NÃO!

Em meio a toda essa febre que foi o recente lançamento do Nintendo DS, é bom relembrar um outro lançamento memorável: o **Super Famicom**. Quando o 16-bit chegou ao Japão, em 21 de novembro de 1990, a Nintendo preparou uma operação especial para levar os carregamentos de consoles às lojas. A empresa transportou secretamente a carga em comboios escoltados durante a madrugada. Tudo isso para evitar a Yakuza, que, corriam boatos, planejava roubar o console para vender no mercado negro.

O lançamento foi tão badalado que algumas lojas, com seus estoques praticamente esgotados, fizeram sorteios para decidir quem seriam os sortudos a levar o console para casa – e olha que foram disponibilizados 300 mil consoles. Era uma boa pista do sucesso vindouro: o Super NES vendeu um total de 49 milhões de unidades no mundo todo.



QUAL É O GAME?

Mais fácil que adivinhar **Metal Gear** do NES com aquele jipe e arbustos é impossível! Quem acertou primeiro foi: Pedro Ayala, Luis Salvadore e Eduardo M. Sales Martins. E o clássico dessa foto, qual é? Descubra qual é o game Nintendo da imagem e envie a resposta com seus dados (nome e endereço) completos para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Gorilão quer suas bananas de volta



No começo, Donkey Kong andava sempre a sombra de Mario, mas nunca deixou de fazer sucesso desde sua aparição no primeiro game do encanador italiano. Finalmente, ele retorna ao Game Cube em um jogo cheio de inovação que traz de volta ao gênero ação um elemento importante: músculos. Isso, porque depois de **Donkey Konga**, a Nintendo não deixou de lado os famosos DK Bongos, que são os controles que vão fazer você chacoalhar o esqueleto em **Jungle Beat** enquanto ajuda o gorila a recuperar suas bananas. Como deu pra notar, **DK Jungle Beat** está longe de ser um game de música, mas sim um jogo de plataforma com tudo o que você tem direito: cenários estonteantes, puzzles cabeludos, inimigos a dar com pau e muita ação. A Nintendo afirma que este é o game mais impressionante do gênero, desde o clássico **Donkey Kong**, que era controlado com um direcional e botões. Em **Jungle Beat**, gráfico e som são muito bons. Os efeitos de luz e sombra nas paisagens das fases, o visual poligonal, os detalhes dos personagens, o modo como se movimentam na tela, tudo isso é incrível. Mas com certeza, o mais impressionante de **Jungle Beat** é mesmo o uso dos direcionais na movimentação do personagem. Até pouco tempo atrás, pouco havia se falado sobre como seria essa jogabilidade com tambores. Alguns jogadores até ficaram espantados com a idéia, mas no final acabaram aceitando bem a novidade que não deixou nada a desejar segundo a edição mais recente da Nintendo Power (a versão americana da nossa **NW**) que revelou um Test Drive com **Jungle Beat**.

Vou lhe ensinar o genuíno batuque da floresta. Quer apostar?

PARECE COMPLICADO, MAS NÃO É

Para jogar **DK Jungle Beat** o jogador terá que usar os dois bongôs e uma dose de coordenação motora. Não é muito diferente de usar o controle e ele contribui para que você faça um pouco de exercício, o que vai acabar com aquelas reclamações dos pais que dizem que o filho fica muito tempo parado na frente da tv.

Para controlar o gorilão com os DK Bongos é preciso saber a hora certa de bater nos tambores e realizar os movimentos. Para ir para a direita ou esquerda basta bater no bongô para o lado em que deseja ir. Uma batida leve faz Donkey andar calmamente e duas batidas rápidas fazem o símio correr como um louco. Batendo nos dois bongôs ao mesmo tempo, o personagem pula para pegar barris e subir em plataformas. Agora, para pegar as bananas, basta bater palmas. Esse movimento chama-se Clap Grab e multiplica o número de pontos do jogador exponencialmente cada vez que uma banana é recolhida. As palmas ainda podem ser usadas para outras funções. Em certos momentos, para Donkey Kong ser arremessado para frente, basta bater palmas em cima de um Boost Monkey, uma espécie de arremessador de macacos com uma seta indicativa, que vai jogar o personagem na direção indicada. Batendo palmas você ainda pode fazer Donkey derrubar bananas com uma baforada. Para quicar em uma parede, o jogador precisa bater nos bongôs na direção em que está a parede.

Em outras fases, Donkey Kong vai mergulhar e os bongôs vão funcionar de maneira diferente. Batendo levemente, o gorila vai nadar para um dos lados. Batendo forte mais uma vez, ele vai mergulhar na direção indicada. Para nadar direto para cima, basta bater ao mesmo tempo nos dois bongôs. Donkey Kong ainda vai usar a ajuda de seus amigos animais e cada vez que isso acontecer, os bongôs vão funcionar de forma diferente. Além disso, cada final de fase é marcada por um chefe que o herói deve enfrentar. Cada um deles possui uma estratégia diferente com os bongôs.

Mas a grande diversão de **DK Jungle Beat** mesmo, é saber tudo o que os programadores do jogo fizeram para que um game de aventura aceitasse tão bem dois tambores como controle. O encanador que se cuide, porque Donkey Kong chegou marcando presença.

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	ação
Lançamento	14 de março

POKÉMON DASH

A geração Advance está em peso aqui. Treecko, com sua velocidade, e Mudkip, alegre como sempre.

Pikachu e seus amigos disputam uma corrida no DS

DS

Quando a Nintendo lança um novo aparelho no mercado, os fãs já sabem que os personagens mais famosos da empresa vão dar as caras em novos games que sempre são inovadores. Você olha aquele rosto conhecido, mas sabe que está em um game completamente diferente de tudo o que já viu. E é exatamente assim com **Pokémon Dash**, que faz a estréia dos monstros de bolso no Nintendo DS.

O game vai levar os treinadores Pokémon a um outro nível de treinamento de monstrinhos. Ao invés de apenas lutar uns com os outros, em **Dash**, a coisa vai um pouco mais além. O jogo mistura dois gêneros, o de corrida e o Puzzle, que dá uma cara totalmente nova para as aventuras de Ash e seus amigos. Assim, os jogadores têm que controlar o Pokémon elétrico, Pikachu em uma corrida contra outros Pokémon, sendo que o objetivo é sempre marcar todos os Checkpoints e alcançar o ponto de chegada. E para cumprir esta missão, o monstrinho amarelo terá que atravessar Terra, Mar e Ar, guiado por você e pela caneta Stylus.

A corrida consiste de quatro circuitos coloridos, sendo que cada um deles possui cinco pistas separadas, cada um com um nível de dificuldade diferente. As pistas de corridas não são nem um pouco parecidas com as de um jogo comum. São praias paradisíacas, pântanos gosmentos e florestas úmidas. Todas elas são cheias de curvas e com os Checkpoints quase sempre distantes. Além disso, como cada pista possui um estilo diferente, ela mistura diversos elementos fazendo com que Pikachu tenha que enfrentar muitos desafios, e algumas vezes possa até cortar caminho atravessando um rio nas costas de um Lapras, ou então voando a bordo de um balão de ar quente. E para fazer tudo isso, o jogador terá que controlar Pikachu com a caneta na tela inferior arrastando o monstri-

















nho e apontando a direção que ele deve seguir. A tela superior do DS mostra um mapa da corrida em formato de Radar Pokémon e também os três primeiros colocados.

Corre, corre Pikachu

Na corrida, Pikachu tem uma velocidade específica que pode ser controlada com toques na tela do portátil. Para correr mais é possível ainda recolher alguns itens de velocidade que aparecem no meio da pista. Em **Pokémon Dash** a intenção não é fazer um percurso regular, mas sim o menor caminho, que, em se tratando deste game, nem sempre é uma linha reta. Mas ao fazer isso, o jogador tem que aprender a se virar com os perigos e saber a hora certa de avançar por uma determinada região sem prejudicar o caminho até a chegada. Quando estiver voando, por exemplo, o jogador pode estourar os balões para que Pikachu chegue mais rápido ao chão, só que se ele se esborrachar ou cair em cima de uma árvore pode ficar zonzo por algum tempo e o jogador acaba perdendo preciosos segundos de sua corrida. O mesmo acontece com a água. O monstrinho não pode passar muito tempo nadando sozinho ou acaba desmaiando. Para atravessar estas dificuldades, o jogador tem que se tornar não um mestre Pokémon, mas sim um mestre no controle da Stylus.

Pokémon Dash possui 25 pistas e pode ser jogado por até seis pessoas através da conexão sem fio. Sendo que cada um dos jogadores precisa ter um cartucho do game em seus aparelhos. Além disso, após terminar o game uma vez, o jogador poderá importar suas criaturas dos games **Pokémon Ruby**, **Pokémon Sapphire**, **Pokémon Emerald**, **Pokémon FireRed** e **Pokémon LeafGreen** do GBA, para criar novas pistas, sendo que cada uma delas terá o formato dos Pokémons vindos dos outros games. São mais de 380 monstrinhos de bolso com uma novidade, a primeira aparição de Munchlax, a pré-evolução do Snorlax. **Pokémon Dash** tem um visual bastante chamativo e uma jogabilidade simples, mas inovadora, dando aos treinadores Pokémon mais um motivo para curtir as aventuras de Pikachu.

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	corrida
Lançamento	14 de março



Até mesmo Munchlax, o inédito filhote de Snorlax, estará nessa corrida maluca

MARIO PARTY ADVANCE

Minigames também no portátil

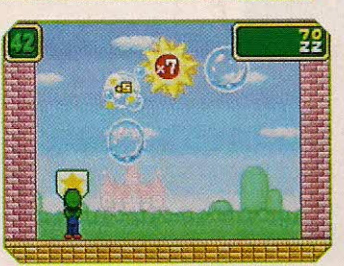
GBA

Por muitos anos **Mario Party** foi sinônimo de divertidíssimos games para multiplayer e de uma corrida pela vitória em um imenso jogo de tabuleiro, mas a franquia vai ter uma mudança radical com a chegada de **Mario Party Advance** para o GBA. O game tem muito mais da mentalidade de um só jogador do que seus antecessores. Aquele negócio de ter que avançar no tabuleiro e recolher prêmios foi totalmente mudado. Agora, o jogador tem que se mover através do mapa, seguindo para vários destinos com o intuito de completar uma jornada para o povo de Shroom City. Isso não significa que o game tenha perdido a sua identidade. Na verdade, os minigames continuam sendo o foco principal do jogo, você só terá que se mover de um para o outro dentro do mapa. O ponto alto de **Mario Party Advance** é o nível de dificuldade do jogo, que vai aumentando gradativamente. São mais de 60 minigames que vão exigir do jogador uma boa dose de sorte, estratégia e, além de tudo, reflexos rápidos. A maioria dos minigames você vai jogar sozinho e outros com os amigos através do Cabo Game Link para até 3 jogadores. **Mario Party Advance 2** possui vários personagens jogáveis do universo Nintendo e um novo, o Professor E. Gadd´s, que possui uma série de itens que podem ser comprados pelo jogador com as moedas que Mario ganha nas disputas. Essas engenhocas podem ser usadas pelo jogador ou podem ser trocadas com os amigos usando o Game Link. **Mario Party Advance** reúne todos os elementos básicos para fazer muito sucesso também no portátil da Nintendo.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	Puzzle
Lançamento	28 de março













DONKEY KONGA 2

GC

Bata no tambor e divirta-se





A Nintendo está mesmo abusando dos bongôs. Depois de **Donkey Kong Jungle Beat**, é a vez de **Donkey Konga 2** chegar ao GameCube. Todo mundo sabia que depois do primeiro **Donkey Konga**, a Nintendo iria lotar o mercado com pacotes de expansão. E isso se confirmou mesmo. Alguns meses depois do lançamento de **Donkey Konga**, a Nintendo lançou no Japão **Donkey Konga 2: Hit Song Parade to Japan**.







Para a América, o novo game chega no dia 9 de maio.

Donkey Konga 2 tem o mesmo estilo de jogo do original. Ícones circulares se movem pela tela, conforme o som vai rolando e você tem que bater nos bongôs no momento certo em que os ícones encontram um círculo na tela para poder acompanhar o ritmo da música.

Os movimentos do jogo são basicamente: bater em um tambor, ou nos dois ao mesmo tempo ou, então, bater palmas. Fazendo tudo certo você ganha moedas no final da música. Estas moedas podem ser trocados por bônus no final. Mas certamente a grande novidade de **Donkey Konga 2** é a nova lista de músicas que, para a versão ocidental, ainda é um mistério. Mais de 32 baladas fazem parte do repertório do novo game. Na versão japonesa, o game ganhou uma lista de músicas famosas latinas, temas de games, de J-Pop, aberturas de desenhos animados e séries de TV, mas isso deve mudar na versão americana.

Donkey Konga 2 ainda possui novos modos de jogo. Em um deles, dois jogadores podem usar o mesmo DK Bongo de forma cooperativa. Um jogador acerta a batida enquanto o outro bate palmas. Já em outro modo o jogador pode acertar os bongôs e bater palma da forma que quiser seguindo apenas a imagem de Donkey Kong que aparece na tela. Além disso, o jogo possui dois minigames. Um de corrida em que até três jogadores podem competir seguindo movimentos específicos, e outro para até quatro jogadores, onde você precisa memorizar um movimento para depois repeti-lo. Se você curtiu o **Donkey Konga** original, vai gostar ainda mais de **Donkey Konga 2**, que chega às lojas em maio.

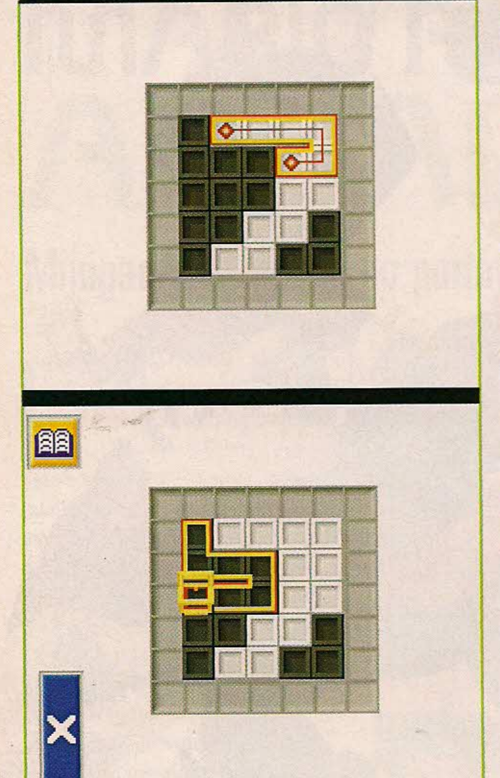
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Namco
Gênero	música
Lançamento	9 de maio











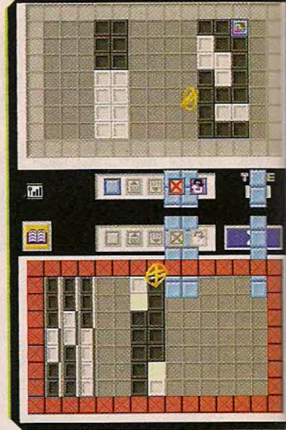
POLARIUM

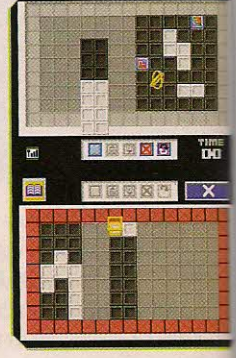


É preto no branco!

Prepare-se para um game cheio de Puzzles com ação rápida e viciante. Se você conhece **Tetris** sabe bem do que estamos falando. Mas **Polarium** é diferente do famoso **Tetris**, porque foi desenvolvido inteiramente para o DS, para ser jogado com a caneta Stylus. Basicamente é um Puzzle de uma linha. Vários blocos brancos e pretos vão caindo da tela e a sua missão é desenhar linhas com a caneta, revertendo a polaridade e combinando as cores dos blocos. A jogabilidade é simples, mas o nível de dificuldade não é. Bastam apenas algumas jogadas para você perceber que precisa mais do que sorte para se dar bem. Quanto mais pontos você fizer, mais rápido novos blocos vão cair. O tempo para tomar decisões vai diminuindo. O segredo é mesmo manter a calma e usar a cabeça, ao invés de correr desesperado. O game possui 10 níveis de dificuldade e dois modos de jogo, o Challenge Mode e o Puzzle. No Challenge você desenha linhas para os blocos que caem da tela, e no Puzzle você tem que resolver mais de 100 desafios, todos eles desenhando apenas uma única linha para limpar toda a tela. Com **Polarium** ainda é possível desenhar seu próprio Puzzle e desafiar um amigo para um duelo usando a conexão sem fio do portátil.

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Mitchell/Nintendo
Gênero	Puzzle
Lançamento	18 de abril





RAYMAN DS



"Veja, mamãe! Sem os braços!"

Baseado no famoso **Rayman 2: The Great Escape**, a DC Studios desenvolveu para a Ubisoft uma versão do game para o DS com gráficos tridimensionais e 45 fases diferentes. É um game de ação no estilo clássico. O personagem vai avançando pelas fases através de cachoeiras, cavernas marinhas e esconderijos de piratas. Em cada uma das fases, **Rayman** terá que usar habilidades diferentes como nadar, pular, esquiar, nadar e voar com jatos e montado em tufões. No Nintendo DS, os jogadores vão poder monitorar seu progresso usando as duas telas. Em uma rola o jogo e na outra, a tela de opções com um mapa para rastrear os Lums. Como nas outras versões de Rayman, a missão do herói é libertar o maior número de Lums, que são criaturinhas amarelas que vivem apenas no mundo de Rayman. Mais uma vez o herói vai ficar rodeado de criaturas para lá de esquisitas, como o sapo Murphy e o estranho Globox.

O desenvolvimento do game já terminou, mas a empresa não revelou se a caneta Stylus terá alguma utilidade para essa nova versão de **Rayman**.







Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	DC Studio
Gênero	ação
Lançamento	24 de março

HUGO: THE EVIL MIRROR



Agora você não precisa mais jogar pelo telefone

Você lembra do Hugo? Um duende que foi criado na Dinamarca e ficou famoso no mundo inteiro, inclusive aqui no Brasil, onde ele tinha um game show que passava na TV e que a galera jogava apertando as teclas do telefone. Então, em abril é a vez de ele aparecer no GBA com **Hugo: The Evil Mirror**. O game está sendo desenvolvido pela Interactive Television e será lançado pela Namco para o portátil da Nintendo. O game vai trazer toda a atmosfera do duende narigudo e o jogador terá que se aventurar em 60 fases diferentes divididas em três mundos.

Hugo foi preso em um espelho pela bruxa Scylla e a missão do jogador como amigo é libertá-lo. O game terá animações em CGI, mas a jogabilidade está sendo desenvolvida em uma atmosfera 2D com personagens e cenários grandes e coloridos. O game ainda terá três níveis de dificuldade e uma série de Puzzles para testar o jogador. **Hugo: The Evil Mirror** é o retorno do personagem ao mundo dos games. Como dizem: "Quem é vivo sempre aparece".

Produtora	Interactive Television
Desenvolvimento	Namco
Gênero	ação
Lançamento	19 de abril



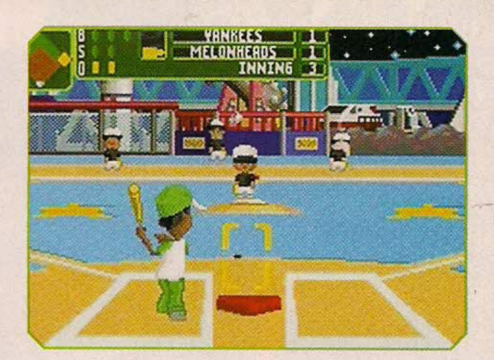












BACKYARD BASEBALL



Beisebol aloprado no GBA

Depois de a Acclaim e a Sega lançarem seus games de Baseball para o Game Boy Advance, chegou a vez da Infogrames lançar o seu. Backyard Baseball é mais um game do gênero para quem é fã do esporte, só que ao invés de criar um game realista, a empresa preferiu manter seu próprio visual diferente. O game é uma conversão do jogo lançado para PC no ano passado. A empresa GameBrains ficou com a missão de fazer o design do game de forma que um público jovem pudesse curtir e entender as regras do esporte. Assim, o estilo e gráfico dos cenários e jogadores são grandes, simples e coloridos. Apesar disso, o game é licenciado pela liga americana de baseball, assim todos os times possuem pelo menos um jogador veterano famoso, mas com jeito infantil. O jogador ainda poderá evoluir seus jogadores, mexendo em seus atributos, aumentando suas habilidades e aumentando seu desenvolvimento em campo. O game ainda possui um modo de jogo chamado Tee Ball Mode, onde o jogador pode treinar seus arremessos com a bola antes de pegar um jogo para valer. Backyard Baseball possui multiplayer para até dois jogadores usando o Cabo Game Link.



Produtora	Infogrames
Desenvolvimento	GameBrains
Gênero	esporte
Lançamento	21 de maio

STAR FOX ASSAULT

O clássico da Nintendo supera o antecessor?

Antes de dar minhas impressões de **Assault**, vou explicar alguns pontos cruciais. Adoro os dois títulos anteriores da série (**Star Fox**, de SNES; e **Star Fox** 64 de N64). Sou fã da Namco e de sua equipe Ace Combat, que foi responsável pela criação deste game. E ao contrário de muitos jogadores e de outros companheiros de trabalho, não consegui engolir **Star Fox Adventures**. Quando foram liberadas as primeiras telas que mostravam Fox andando a pé, e depois em um tanque, fiquei meio desconfiado da direção que a Nintendo estava dando à franquia. Como fã da Big N desde o lançamento do NES, sempre confiei no bom gosto e bom senso dela na hora de escolher o que fazer. Ou, melhor dizendo, confiava...

MIL E UM GÊNEROS EM UM SÓ JOGO

Na hora que eu liguei o GameCube, fiquei instantaneamente impressionado com a apresentação e com a belíssima primeira fase, que já mostram





o que é **Star Fox** de verdade: naves e mais naves vindo de todos os lados, Power-Ups e bombas espalhados na tela e nenhum momento para descansar. Até aí, não podia conter meu ânimo e já dava ao jogo o título de "o verdadeiro sucessor de **SF64**".

Ledo engano: logo que o segundo estágio começou, minha felicidade acabou. Andar e atirar sem parar em hordas de inimigos já é tedioso normalmente. Mas, aqui, isso consegue ser ainda pior quando os objetivos são repetitivos – andar e destruir alvos mostrados em um mapa durante metade do jogo não é uma boa idéia para nenhum game! Os controles em terra são horríveis também. Sobretudo o tanque. Ele é lento, não se dirige para onde você quer, não mira, não faz nada. Ele só torna a experiência mais frustrante. Fora isso, o campo de ação é extremamente limitado.

Para completar minha infelicidade, o esquema de seguir diversos caminhos alternativos por mundos diferentes de acordo com a performance em cada estágio foi embora. Um verdadeiro lapso criativo da equipe de criação. Sem contar que as dez fases que levam de uma ponta à outra de **Assault** não costumam durar mais de três horas no total na mão de um jogador mediano. Claro que se você quiser pegar todas as medalhas, bandeiras e curtir os jogos extras, vai precisar de um pouco mais de esforço. Mas sinceramente, trocaria todos os "extras" e premiações pela volta dos caminhos distintos.

NEM TUDO ESTÁ PERDIDO

Se até agora fui crítico, tenho meus elogios a fazer: as partes que se passam no ar são excelentes e dignas do nome que carregam. Do começo ao fim, elas são lições de como fazer um bom jogo com ação ininterrupta ser equilibrado, consistente e simples. Além de serem espetaculares sozinhas, elas incluem conversas entre a equipe, o que ajuda a acrescentar uma trama a um estilo tipicamente sem criatividade.

Essas fases de nave são tudo. Elas têm gráficos espetaculares, controles precisos e simples. Você pode dar um loop apenas com um toque no direcional C, o que facilita muito na jogabilidade, não exigindo demais em momentos de ação. Acima de tudo, essas fases mostram que a equipe de **Ace Combat** da Namco foi cuidadosa e caprichou nas partes que teriam que definir o novo **Star Fox**. Infelizmente, isso também mostra que essa equipe só serve mesmo para criar jogos de avião...

RESUMINDO

Pode até dar a impressão de que estou sendo ultraconservador enquanto critico o jogo. Mas quem acompanhou a série desde o começo e já conhece outros jogos de tiro em terceira pessoa com certeza vai se sentir meio enganado. O jogo é muito bom por um lado (o das naves), e muito ruim por outro (todo o resto), mas ainda vale algumas partidas – principalmente no modo multiplayer com quatro pessoas. Como amigo, deixo um conselho: pegue ele em um final de semana, jogue bastante em todas as dificuldades, habilite todos os segredos, curta a excelente trilha sonora e, no final de tudo isso, mande **Star Fox Assault** para seu lugar de origem... o espaço.

Daniel Nieuwenhuizen

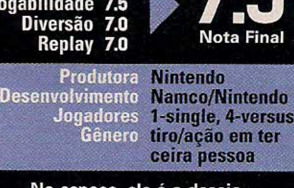
GALERIA DE PERSONAGENS



Gráficos	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.0
Replay	7.0

7.5 Nota Final

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Namco/Nintendo
Jogadores	1-single, 4-versus
Gênero	tiro/ação em terceira pessoa



No espaço, ele é o desejo de qualquer fã da série. Quando a ação vai pro chão, é lixo cósmico.



A espera foi longa até Star Fox estrear de verdade na nova geração. A questão é: a espera valeu a pena?

STAR FOX ASSAULT

No ar ou na terra, esteja preparado para enfrentar todos os inimigos!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Já estava com saudades de voar em uma Arwing acompanhado da raposa Fox? Pois Star Fox Assault **foi feito na medida para você. Desta vez além dos rasantes será preciso trocar tiros com os inimigos em missões terrestres e pilotar veículos preparados para a guerra. Para você não se complicar e acabar "perdido no espaço", a** NW **vai te contar os segredos e indicar o caminho vitorioso para o final do jogo. Assuma a posição de piloto e conquiste todas as medalhas que você merece.**

FASE 1

Aproveite para se acostumar com os controles, já que aqui os inimigos dão uma certa aliviada. Fique de ouvidos atentos ao chamado dos amigos e ajude-os sempre. Tome cuidado com os pedaços gigantes voando e enfrente os minichefes.





Tome cuidado com os inimigos que ficam nas laterais e os outros que costumam passar pelo chão. Fique de olho nos Power-Ups espalhados e se prepare para enfrentar Oikonny, seu novo inimigo.





Sua preocupação maior é esquivar-se dos ataques do chefe – e isso vale como regra para todos os outros. Aproveite os momentos em que ele abre as mãos para atirar no ponto vulnerável no centro das palmas.

O chefe voltará com uma segunda forma. Para acabar com a borboleta, fique em movimento constante e atire em suas asas até destruir todas elas. Nesse momento ela vai recuar e preparar um ataque. Desvie da chuva de pedras e, em seguida, espere a cabeça se abrir e atire na área que fica exposta.

FASE 2

Nos trechos a pé, é fundamental ficar de olho no mapa para descobrir onde se localizam os alvos. Comece destruindo os pontos vermelhos até o tanque aparecer. Suba no transporte para melhorar sua artilharia e atacar os tanques. Em seguida, vá atrás dos alvos. Um deles fica dentro de um prédio e você terá que deixar o veículo para usar o elevador, assim, chegará até ele. Ao completar essa missão, um chefe aparecerá.



Para acabar com este gigante, dispare várias vezes na parte vulnerável que fica em sua "barriga". Quando ele abaixar, flutue para suas costas, carregue o canhão e atire no disco central. Se cair, recomece o processo. Após alguns ataques, sucumbirá;



FASE 3

Aqui a tarefa é árdua. Destrua todos os alvos vermelhos (alguns estão nos andares altos). Não dê moleza aos robôs e atire nas máquinas que jogam barris antes de subir as rampas - uma boa dica é usar a mira telescópica do rifle. Você precisa ser rápido, pois o indicador na tela mostra o nível da frota inimiga e se ele crescer muito, é o fim da missão. Se a barrinha encher muito, corra até a nave e lance-a no espaço para combater os cruzadores e naves. Só então volte para dentro da base para matar mais inimigos.



Olho vivo no radar (canto inferior direito da tela), ele conta a localização de todos os inimigos e alvos.





Alguns velhos conhecidos vão aparecer para um duelo espacial. Abuse das manobras e mantenha-se firme no rastro das naves inimigas - escolha uma delas e siga até destruí-la. Quando estiver em apuros, destrua as unidades que ficam sobre os asteróides para encontrar itens que fortalecem sua nave e recuperam energia.

FASE 4

Na área nevada, pegue o tanque e



CHECKLIST DE S-FLAGS

Uma das peculiaridades de Star Fox Assault **são as bandeiras especiais S-Flags, que são encontradas em todos os cenários. As S-Flags são alvos difíceis de serem visualizados, normalmente escondidos, que garantem ao piloto uma medalha especial. Abra bem os olhos e estude nossas indicações antes de entrar em cada uma das fases. Encontrando todas as S-Flags, você habilitará a arma Demon Sniper para o modo Versus.**

FASE 1



1. Ainda no espaço, destrua a última nave grande que aparece.
2. Logo que chegar ao planeta, destrua o tanque do seu lado esquerdo.
3. Depois que Falcon pedir ajuda, a bandeira estará perto dos galhos de uma árvore.
4. Depois que Slippy pedir ajuda, encontre-a dentro de um barril próximo ao final da segunda parte com trilhos.
5. Um pouco antes do chefe, em um barril localizado na parte superior do lado direito.

FASE 2

1. Atire no bunker perto da área em chamas.
2. Atire na lateral do canhão que está isolado perto do centro do mapa.
3. Use o tanque para subir e ir para a área central da fase. Dali, vá para a esquerda da plataforma e atire para fazer a bandeira aparecer.
4. Atire entre dois blocos que estão no fundo da sala azul do lado esquerdo.
5. Atire entre dois blocos que formam um desenho estranho ao fundo da sala azul do lado direito.

FASE 3

1. Atire na porta que fica à direita da sua nave.
2. Carregue o tiro e dispare na caixa que fica no centro, na parte superior da primeira área.
3. Acima de um gerador na região sudeste da base.

4. Atire na tela do computador do segundo andar da base central - perto de uns dos alvos.
5. Destrua o canhão que fica em um asteróide do lado esquerdo do mapa.

FASE 4

1. Atire na parte de cima do poste de luz que fica sobre a ponte, do lado esquerdo do mapa.
2. Atire na parte de dentro de um túnel curto, do lado direito do mapa.
3. Atire na parte de cima da entrada, do lado esquerdo da base principal.
4. Atire nas redondezas da torre que está perto do início da fase.
5. Na direção nordeste, atire no cristal que fica no centro da área elevada.

FASE 5

1. Depois do primeiro subchefe, destrua alguns dos inimigos que aparecem na parte de cima da tela.
2. Dentro do último asteróide que vem contra você, na parte superior-esquerda.
3. No chão, perto de onde o segundo subchefe aparece.
4. Quando o chefe sair, atire nos dois inimigos que aparecem.
5. Antes de chegar à área com os braços mecânicos, do lado direito da parte infectada.

FASE 6

1. Atirando na cachoeira que fica do lado esquerdo do mapa.
2. Na porta que fica na parte de baixo do templo que fica do lado sul.
3. No canto esquerdo da parte superior do templo onde está Krystal.
4. No mesmo templo, perto da porta que leva à uma caverna.
5. Atire em um pilar quebrado que fica na região sul do mapa.

FASE 7

1. Vá até a região nordeste do mapa e atire perto da área em "destaque" do prédio vermelho, que fica do lado esquerdo e em baixo.
2. Atire perto da escada rolante do hotel, que fica ao sul do mapa.
3. Na parte norte do edifício que fica um pouco abaixo e a esquerda do centro do mapa.
4. No extremo noroeste do mapa.

procure pelos obstáculos indicados no radar. Ao se aproximar, atirar apenas não vai adiantar. Dê a volta até conseguir uma boa visão do centro do alvo e, aí sim, descarregue suas armas. Quando destruir todos os bloqueios, o campo de energia desaparecerá e você poderá invadir o local.



Na entrada, provoque os inimigos para que eles se abram e fiquem vulneráveis. Daí, aproveite para detoná-los.



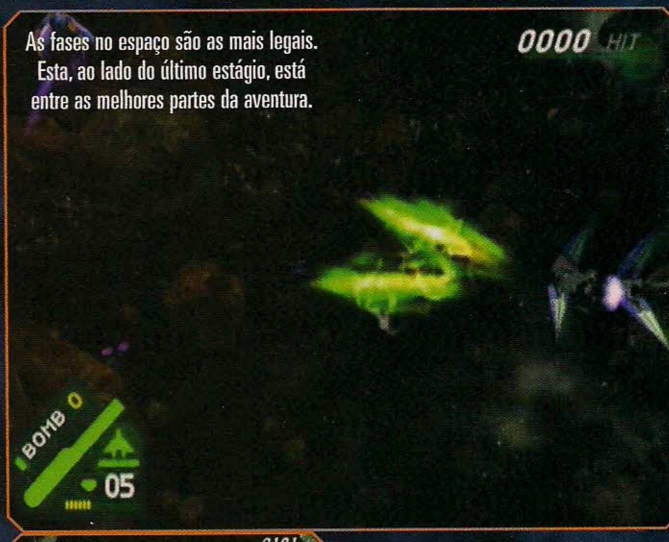
Na asa da nave de Falcon, atire em todos os inimigos que aparecerem e fique de olho nos avisos de perigo, eliminando rapidamente o alvo que for mostrado no radar.



O chefe é grandão, mas não é difícil. Comece derrotando os bichinhos que ele cospe para conseguir algumas bombas e fique sempre sobrevoando a parte frontal dele. Quando a "boca" se abrir, jogue uma bomba lá dentro e fuja. Se ficar na área de risco, será atingido por uma rajada laser. Repita o processo até vencê-lo.

FASE 5

Uma missão inteiramente espacial. Dedique total atenção aos trechos internos. Fique esperto nas curvas, nas guinadas e nos obstáculos, já



As fases no espaço são as mais legais. Esta, ao lado do último estágio, está entre as melhores partes da aventura.



que eles são os verdadeiros inimigos. No final desta área, Pigma aparece para incomodá-lo.



Use o giro lateral com a nave para escapar dos principais ataques do inimigo. Durante alguns momentos, a parte sensível dos tentáculos fica exposta e é aí que você deve atirar sem parar. Quando acabar com a energia dele, surgirá uma segunda forma do inimigo. Atire direto na cara do chefe e, se quiser ser mais rápido, detone algumas bombas.

FASE 6

Use a nave para destruir o obstáculo que fica do lado sul e, para o outro obstáculo, siga a pé.

FASE 7

A cidade é cheia de inimigos e perigos e você precisará destruir os obstáculos a pé. Encontre os pontos marcados no mapa, equipe o rifle e procure pelo alvo bem lá no alto. Dispare quando o olho dele estiver aberto.







No final da fase, você ficará sobre a asa de Falcon e deverá atirar em todos os inimigos que possam ser uma ameaça. Na batalha contra o chefe, concentre-se nos mísseis e nas unidades que disparam com lasers. Quando derem um refresco, detone o inimigo principal.





FASE 8

Seu objetivo é defender a base e destruir os mísseis que surgem na área de conflito. Quando o míssil médio aparecer, atire nas áreas rosadas para destruí-lo. Em seguida, um míssil gigante aparecerá na tela. Comece voando para trás dele e atire até destruir sua traseira. Depois, ataque a lateral e mesmo após destruir uma parte, continue debulhando esta área. Em determinado momento, o míssil vai acelerar e, para evitar essa ação perigosa, atire todas as suas bombas contra ele.

Como sempre, Star Fox traz chefes gigantescos e cheios de estratégia. Para não se dar mal, fique de olho na nossa estratégia.

Giant aparoid approaching.



FASE 9

Prepare a sola do sapato, pois aqui Fox vai caminhar muito. Esqueça um pouco dos veículos. Existem duas bases e seus alvos primários ficam dentro delas. Para atingí-los é necessário destruir alguns geradores antes, assim você desabilita o campo de força e pode cumprir o objetivo. Explore bem essas áreas e não vacile deixando coisas para trás, pois dificilmente você terá tempo de voltar.

Corra para a nave e voe para baixo da plataforma espacial onde ficam as bases. Destrua os últimos alvos indicados no mapa e para a última - e mais divertida - missão do game.



FASE 10

Mostre toda a sua habilidade de piloto levando sua nave sempre em frente. Você receberá muitos ataques pesados e deverá desviar de outros tantos obstáculos. Olho vivo: curva para a direita, curva para a esquerda...guinadas rápidas que podem jogar sua nave contra o paredão. Controle a nave no acelerador e no freio para escapar das paredes invisíveis e dos ventiladores.





Na primeira parte da batalha, atire até acabar com a armadura do inimigo, fuzile o centro do alvo e tome cuidado com as investidas mortais. Repita este esquema pra derrotar o inimigo e, se preferir, pode atacá-lo com bombas para acelerar a vitória.

Na segunda forma do chefão, movimente-se bastante para não ser pego por nenhum dos ataques e atire nos cristais que ficam ao redor dele. Quando os quatro cristais estiverem fechados, o ponto fraco será revelado. Atire na cabeça e depois no olho sem parar.

Tente ser rápido, pois logo ele se fechará e você precisará retomar todo o procedimento.

Quando o inimigo apresentar sua última forma, dispare em tudo o que ele lançar sobre você e evite ficar preso. Você tem uma grande área vulnerável para acertar, mas o inimigo fica mais mortal a cada segundo. No finalzinho, cuidado para não ser atingido pelos raios laser.





5. No outro hotel, onde está a Arwing. Perto da entrada para a escada rolante que leva ao terceiro andar.

FASE 8

1. Logo abaixo do primeiro portão.
2. Atire no pilar que fica no centro da parte superior da base...
3. ... E suba mais para conseguir outra bandeira atirando no computador cinza logo acima.
4. Dentro de um inimigo na parte inferior da base.
5. No túnel que leva para a região sul, também na parte abaixo da base.

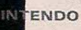
FASE 9

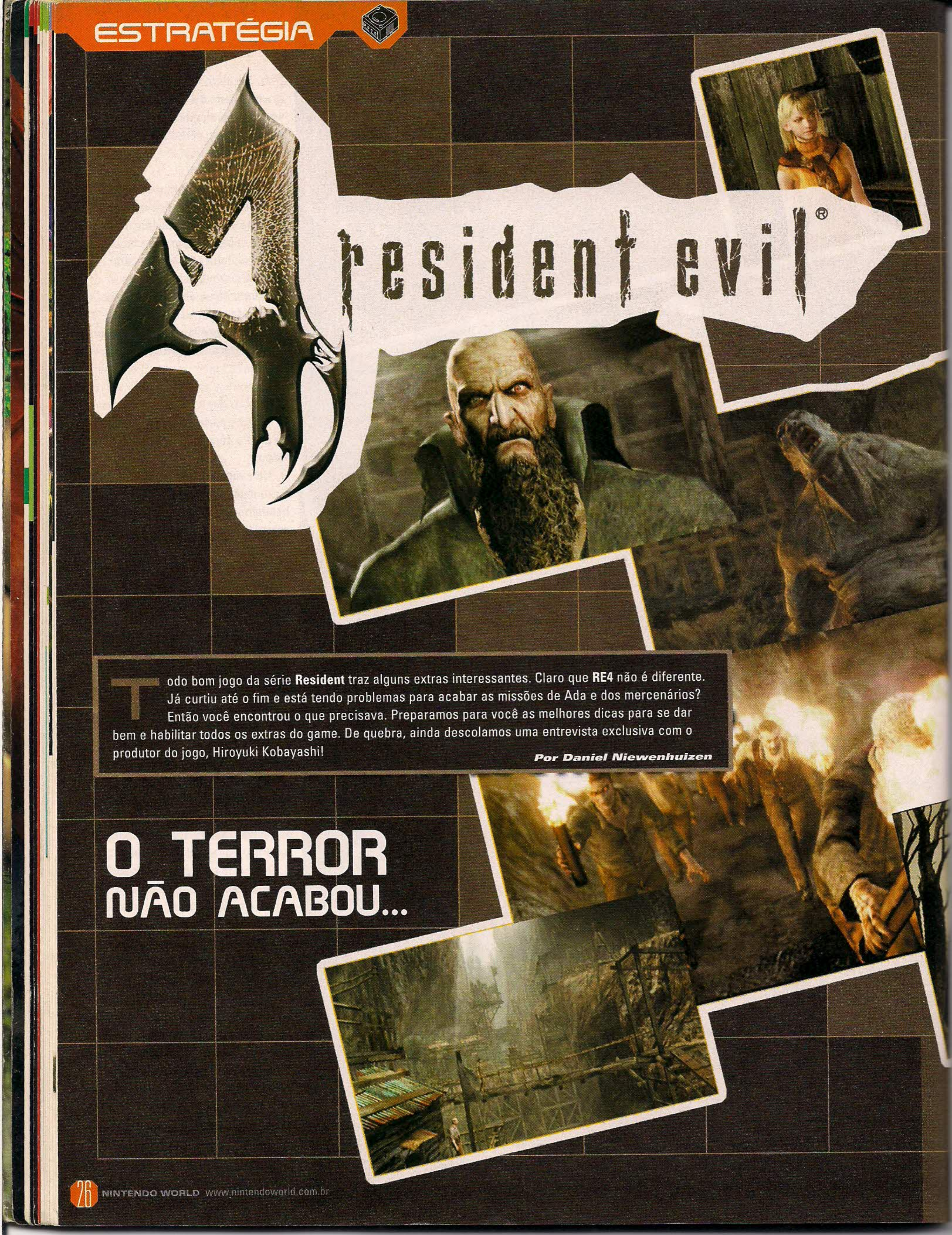
1. Atire na parte de baixo da entrada para a cúpula do lado oeste do mapa.
2. Na câmara do lado sudoeste. Entre e vá para a direita pegar a bandeira no canto logo após a armadilha.
3. Atire na área verde, do lado nordeste do mapa.
4. No alto do edifício central. Use a Arwing para disparar e encontrar a preciosa.
5. Atire embaixo das escadas na parte inferior da cúpula que fica do lado leste no mapa.

FASE 10

1. Atire no centro da nave que cria outras.
2. Na fileira de canhões do lado esquerdo, atire no único local originalmente vago.
3. Passando pelo chefe, logo que os escudos subirem, atire na parte superior, à direita da passagem.
4. Depois do primeiro "ventilador", destrua o inimigo que vem pela parte de baixo da tela.
5. Existe uma forma espiral que antecede o último chefe. Solte alguns tiros carregados nela para conseguir a última bandeira.







Todo bom jogo da série **Resident** traz alguns extras interessantes. Claro que **RE4** não é diferente. Já curtiu até o fim e está tendo problemas para acabar as missões de Ada e dos mercenários? Então você encontrou o que precisava. Preparamos para você as melhores dicas para se dar bem e habilitar todos os extras do game. De quebra, ainda descolamos uma entrevista exclusiva com o produtor do jogo, Hiroyuki Kobayashi!

Por Daniel Niewenhuizen

O TERROR NÃO ACABOU...

ASSIGNMENT ADA

PARTE 1 - EM BUSCA DA PRIMEIRA AMOSTRA





Antes de começar, aí vai uma dica: economize munição, fuja bastante e tente usar muitos chutes. Ada não tem o mesmo poderio bélico de Leon e também não recebe muitos "presentes". Ela é uma menina educada, foi ensinada a não aceitar nada de estranhos.

Logo no começo, siga em frente e pegue o caminho da direita.

Ao chegar à entrada da base, prepare-se para enfrentar alguns inimigos. Avançando um pouco mais, um monstrengo com metralhadora e alguns comparsas vão aparecer. Jogue uma granada e elimine primeiro o que estiver armado. Depois corra até conseguir um bom local e acabe com os outros. No fim da batalha, vasculhe todo o local para conseguir itens.

Passando pela porta que estava protegida, você enfrenta mais alguma resistência. Use o Rifle para eliminá-los e siga até a escada. Suba, pegue os itens da região e atravesse, vencendo os inimigos do outro lado. Entre na construção e ande até encontrar um barril vermelho. Atire nele para abrir caminho e suba para encontrar um baú. Agora saia e, de volta ao exterior, continue em frente. Use seu Rifle para eliminar os Ganados que jogam dinamites e os que estiverem por perto. Depois comece a subir a rampa e acabe com o resto da resistência. Passe pela porta e acabe com mais dois inimigos armados antes de terminar a última subida e encontrar uma escada, que leva aos dutos de ventilação que permitem sua infiltração no local.

Agora, use seu mapa para ver a localização das quatro amostras. Vá pelo corredor da esquerda até chegar à sala de operação (onde Leon viu pela primeira vez os Regenerators). Entrando lá, acabe com todos os inimigos e vá até o fundo da sala da direita para pegar a amostra. Elimine os Ganados que aparecerem e saia.

PARTE 2 - MAIS DUAS AMOSTRAS

De volta aos corredores, corra para o outro lado e entre na porta branca (que leva ao Freezer, onde você encontra o infravermelho com Leon). Vá até a sala dos fundos e pegue a amostra. Antes de ir embora, pegue os outros itens espalhados na sala – sem nenhum incômodo!



Agora enfrente o novo batalhão que apareceu no corredor e, com a barra limpa, entre na única porta que ainda não foi explorada. Nesta nova área, acabe com os inimigos dentro da sala e nem pense em descer. Atire no vidro para abrir a visão e use seu rifle para eliminar o Ganado armado com arco-e-flecha. Depois disso, atire no grandalhão com a metralhadora sem parar para evitar que ele revide ou que os comparsas dele consigam chegar em você. Se as coisas se complicarem, corra até a porta e fique escondido até ele chegar, então use uma granada. Antes de ir embora, fique esperto com os homens com dinamite que aparecem perto da saída.



Suba, acabe com os inimigos e pegue todos os itens. Depois, use a alavanca para liberar a porta. Então, acabe com todos os que aparecerem e passe pela porta que agora está aberta. No novo caminho, abra a mala e não passe pela porta que fica com o "Open" esverdeado. Ande até a cela e acabe com os inimigos lá dentro. No fundo dela fica a segunda amostra das Las Plagas. Agora sim, volte até a porta ignorada e entre.



PARTE 3: INVADINDO O LABORATÓRIO



Ande até a porta e, depois de abrir, atire no inimigo. Pegue os itens da região, acabe com os Ganados da parte de baixo e desça. Tente abrir a porta e mais um monte de inimigos vai aparecer. Corra para baixo da escada e prepare sua TMP (sem piadas de duplo sentido) para acabar com todos os que estão descendo. Contra o homem da metralhadora, use suas granadas e finalize com tiros de Rifle, se necessário.

Da porta que você tentou abrir sairão mais alguns soldados. Acabe com eles, passe pelo novo caminho e vá até encontrar mais alguns Ganados, incluindo dois com dinamite. Passe pela porta do fim do corredor para conseguir itens e volte um pouco para entrar na outra passagem, que leva ao laboratório.

Acabe com os inimigos que estão dentro e pegue todos os itens espalhados, quebrando os vidros quando necessário. Quando estiver com o equipamento completo, colete a última amostra das Plagas na parte central da sala com os cilindros e enfrente todos os Ganados que invadirem. Agora, corra e pule pela parte com o vidro quebrado. Entre na pequena parte com os computadores e ative o botão do painel piscando, para desabilitar o alarme e abrir caminho. Com a área limpa, passe pela única porta que você ainda não entrou e contemple a torre de comunicações, do lado externo da construção.



PARTE 4 - ADA, KRAUSER E A ÚLTIMA AMOSTRA

Quando você estiver perto do fim da ponte, Krauser virá correndo atrás de você. Pegue sua arma, atire na perna dele até ele se abaixar e depois atire com suas melhores armas. Repita o processo até acabar com o vilão. Fique esperto para desviar dos golpes apertando os botões na hora certa e, no fim da luta, pegue a última amostra necessária. Vá até o elevador, suba e entre na sala de comunicação. Use o mecanismo para chamar seu helicóptero e vá embora. Fim de jogo!







MERCENARIES

Um dos segredos mais difíceis de RE4, sem sombra de dúvida, é a arma especial HandCannon. Para liberá-la você precisa terminar todas as missões do modo Mercenaries com uma avaliação de cinco estrelas. Um trabalho difícil. Não podemos fazer todo o trabalho por você, mas podemos indicar os melhores lugares para ficar, itens úteis que ficam no cenário e as melhores estratégias para aproveitar ao máximo cada tiro. Então, mãos à obra!

* Sempre que você conseguir quatro estrelas em um cenário, um novo personagem fica disponível.

PARTE 1 - A VILA

Planeje bem seus movimentos para conseguir pegar os dois itens que estendem o tempo e manter um fluxo bom de inimigos mortos. Também existem uma granada e uma Green Herb na torre. Quando estiver com alguns inimigos por perto, comece a atirar e vencê-los para fazer combos e torça para acertar em cheio os que estiverem com uma dinamite, já que fazem um bom estrago. Quando perceber que a mulher com a moto-serra está por perto, tente correr, porque em um dos quartos da vila que ficava trancado estará com um bônus de tempo e alguns itens. Para conseguir bons combos agora, use uma Flash Grenade e mande bala em todos os que estiverem tontos. Lembre-se de pegar os itens do inimigo da serra elétrica.
Corra para a casa com uma escada, suba e espere uma reunião de inimigos aparecer para disparar no barril explosivo. Dessa maneira, você consegue eliminar pelo menos mais quatro deles. Continue na área para conseguir uma boa visão e atire sem parar. Se fizer tudo direitinho, deve terminar esta parte com uma boa quantidade de pontos e, pelo menos, uma avaliação de quatro estrelas.



PARTE 2 - O CASTELO

Se você achou a primeira fase complicada, esta aqui ainda coloca um "Wolverine" na sua cola. Para se sair bem, procure pela extensão de tempo logo no começo e tente acumular vários inimigos em sua volta antes de gastar sua preciosa munição. Só use o barril quando houver muitos inimigos ao redor dele. Logo, inimigos mais difíceis vão começar a aparecer e o melhor lugar pra fugir é a varanda, que ainda tem um bônus de tempo nas proximidades. Quando se livrar deles, volte ao andar anterior e corra para dentro do castelo antes do inimigo mais difícil aparecer.

Lá dentro, livre-se dos inimigos com escudos para chegar a mais extensão e um bônus para combos. Aproveite agora para eliminar quem ficou para trás e continue seguindo até encontrar mais um prêmio. Na parte de cima do castelo, acabe com mais um grupo e use sua Flash Grenade no próximo batalhão que vier. Se quiser, o barril pode acabar com eles rapidamente.
Entrando na sala de onde eles vieram, você ainda consegue mais bônus, mas terá que enfrentar um inimigo com garras.

PARTE 3 - A BASE

Os inimigos aqui, com exceção de poucos, são bem simples e trazem ótimas oportunidades para combos. Outro bom motivo para gostar desta fase é que ela não é muito complicada, principalmente porque esconde vários bônus para Combos e extensões de tempo.
Comece normalmente e corra pelo cenário para faturar pontos e coletar os presentes. Quando os inimigos com dinamite aparecerem, concentre-se neles para acertar tiros e mandar vários para o ar ao mesmo tempo. Depois ainda aparecem alguns com lança-mísseis, que devem ser prioridade total, já que podem matar você rapidamente.
Outra encrenca são os inimigos com metralhadoras que costumam aparecer perto do final. Contra eles, nada melhor do que granadas combinadas com sua melhor arma - se quiser, arrisque um pouco de energia para vencê-los, já que o prêmio costuma ser um First Aid Spray. De resto, a fase não é muito complicada e conta com bons lugares para fazer combos (cavernas), muitos barris explosivos e ótimos recursos para prolongar o tempo e multiplicar os pontos.



PARTE 4 - O MUNDO AQUÁTICO

Se você se deu bem até aqui e atropelou até os inimigos mais complicados, terá um desafio completamente novo. Na parte externa ficam algumas extensões de tempo e bônus para combos. Comece indo para o centro da área externa, abra o baú e aproveite para acabar com todos os inimigos que estiverem te seguindo. Ainda em tempo, procure Ganados com TNTs e mire nelas para faturar muitos pontos. Não esqueça de estar sempre ouvindo o ambiente para saber quando o inimigo "especial" estiver se aproximando.
Corra até achar alguma parte com um barril explosivo, atraia o monstro para ele e mande bala. Depois, mande granadas e termine com sua arma mais poderosa. Correndo pela fase, você encontra recursos suficientes para derrotá-lo com alguma folga, mas é necessário muito planejamento para não se perder ou cair em áreas que já não tenham mais recursos. Quando acabar com estes inimigos, pegue os prêmios e volte a se preocupar com as extensões de tempos e bônus que estão nas partes internas. Use o resto das suas armas poderosas para faturar vários Ganados de uma vez e lembre-se de circular bastante para não deixar passar nenhum presente do jogo. Apesar dos conselhos, esta é uma fase muito difícil e exige tempo e dedicação até de jogadores muito bons. Então treine, treine e treine para conseguir a Handcannon. Boa sorte!



ENTREVISTA Hiroyuki Kobayashi

Por Fabio Santana



Hiroyuki Kobayashi não é nenhum novato no universo Capcom. Em seu currículo estão grandes clássicos, como Onimusha, Dino Crisis **e** PN03. **E não é que conseguimos uma entrevista exclusiva com o homem para trazer em primeira mão algumas boas revelações sobre o jogo! Confira:**

NW: Já faz mais de cinco anos desde o lançamento de Resident Evil 3. **Desde aquela época já havia a notícia de que um** RE4 **estava em desenvolvimento. Mas parece que o jogo passou por vários conceitos diferentes. Quando vocês escolheram este último formato e por quê?**
HK: O primeiro passo para o conceito final do jogo foi dado no verão de 2003. Nós finalmente decidimos por este conceito, pois teríamos a dosagem certa de jogabilidade nova, inédita, e jogabilidade clássica.

NW: Em um dos planos anteriores, Leon aparecia infectado com a origem do vírus original. Em outras versões, essa idéia deu lugar a elementos completamente diferentes. Essa idéia foi completamente apagada ou poderemos esperar por mais sobre esses "vírus originais"?
HK: Infelizmente, essa idéia acabou sendo jogada no lixo e, provavelmente não vai aparecer em um jogo de **RE**. Todo aquele trabalho...

NW: O que mudou depois que Shinji Mikami, o criador da série, foi convidado a dirigir RE4?
HK: As duas maiores contribuições dele foram a nova câmera e os sistema de botões de ação durante as seqüências.

NW: Resident Evil 4 **era o jogo mais esperado do GameCube. Como foi trabalhar sob uma pressão dessas?**
HK: Particularmente, eu estava acostumado com isso. A pressão sobre **RE2** também foi bastante forte quando estávamos trabalhando nele. Mas tínhamos também membros que realmente sofreram com essa responsabilidade, por ser seu primeiro jogo.

NW: RE4 **é uma mudança radical em relação aos jogos anteriores. Qual foi a dificuldade em se manter** RE4 **tão diferente e ao mesmo tempo parte da saga?**
HK: Essa foi uma tarefa difícil, especialmente porque ninguém aqui - nem eu mesmo – sabe dizer exatamente o que faz de **RE** um jogo de **RE**. Serão as caixas? Os controles? Os personagens? A música? Qual deles poderíamos escolher? Então, desde o começo, decidimos balancear um pouco de tudo, do velho e do novo, e foi uma tarefa extremamente difícil.

NW: Os inimigos desta vez são muito mais espertos que no geral da série, e muito mais difíceis também. Por que escolheram este enfoque?
HK: Zumbis já foram feitos antes. Precisávamos de algo novo, algo que realmente fosse um desafio aos jogadores. A resposta foi simples: eles precisam de inteligência.

NW: Resident Evil 4 **traz alguns dos gráficos e efeitos visuais mais impressionantes já vistos no GameCube – ou mesmo em qualquer outro console. O que vocês sabem que os outros produtores não sabem? Conte-nos um pouco de suas mágicas com os gráficos.**
HK: Trabalhamos com o GameCube desde o início. Quando você passa tanto tempo com um sistema e alcança tanta prática e experiência naquele sistema, você consegue produzir resultados impressionantes.

NW: RE4 **apresenta um novo enredo. Será este o começo de uma nova saga de** RE?
HK: Vamos apenas dizer que não temos a intenção de usar o enredo antigo.

NW: Vocês já têm planos para novos jogos de Resident Evil?
HK: É nisso que estamos pensando agora.




ESQUEÇA O QUE VOCÊ ACHA QUE SABE
Resident Evil se recria e a saga segue por um novo e aterrorizante caminho. O agente do governo dos Estados Unidos, Leon Kennedy, deve solucionar o sequestro da filha do presidente. Sua investigação o levou para uma misteriosa vila européia. Mas Leon não imaginava os horrores que encontraria. Nem que as respostas seriam piores ainda.
4 resident evil
O MAL EVOLUIU
• Ação alucinada e frenética.
• Gráficos em 3D e efeitos fantásticos – Resident Evil nunca esteve tão bonito…Ou tão aterrorizante.
• Nova visão em terceira pessoa, permitindo movintos e ações instintivas.
• Multidões de inimigos usam suas habilidades para se unir e atacar.
• Controle veículos… Mas não espere por uma viagem tranqüila.
NINTENDO GAMECUBE
resident evil
CAPCOM
WWW.RESIDENTEVIL.COM
NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2005, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. RESIDENT EVIL, CAPCOM e o logotipo CAPCOM são marcas registradas da CAPCOM CO., LTD. TM e ®, Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2001 Nintendo. Todas as demais marcas são propriedades de seus respectivos donos.

Na edição 79 da Nintendo World você acompanhou nossa estratégia para chegar ao final de **Zelda: The Minish Cap**. Agora você confere um guia prático para encontrar os principais segredos do jogo, como todos os pedaços de coração, a solução para a tarefa dos Gorons e como adquirir itens valiosos como o Mirror Shield.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Por Rodrigo Guerra

Todos os corações, solução para as tarefas mais difíceis e como pegar alguns itens especiais

ITENS



MAGICAL BOOMERANG

Você precisará do acessório Mole Mitts (luvas) e algumas Kinstones. Faça a fusão de peças com os quatro personagens indicados:

Tingle: na área South Hyrule Field, siga para oeste e você verá um buraco. Use o cajado para lançar uma magia e subir no barranco. Faça a fusão das Kinstones com Tingle.

Ankle: na área Lon Lon Ranch, siga para a caverna próxima ao pasto. Multiplique o herói, empurre a pedra e suba pela escada. Ali, faça a fusão com Ankle.

Knuckle: na área Trilby Highlands, siga para noroeste e use as luvas para entrar na caverna. Suba pela escada e você encontrará com Knuckle para fazer uma nova fusão.

David Jr: na área Lake Hylia, siga para a casa do prefeito Stockwell. Desça um andar e faça a fusão com David Jr.

LIGHT ARROWS

Siga para a casa do Estranho – aquela que tem o telhado amarelo – e faça a fusão das peças com ele. Vá para South Hyrule Fields e use o teleporte para chegar em Cloud Tops. No castelo, use o Gust Jar no fantasma que está atormentando o velho doente. Importante: esta busca deve ser feita antes de ir para Palace of Winds.

REMOTE BOMBS

Vá para Minish Village e faça uma fusão com Gentari. Depois vá para casa que fica do lado oeste e fale com Belari. Ele vai trocar suas bombas normais pelas Remote Bombs. Faça um save antes da troca, pois nem todos acham esse tipo de bomba melhor que as normais.

MIRROR SHIELD

Faça a fusão das peças com o sexto

Goron encontrado e um gigante aparecerá em Veil Falls. Ele dirá que quer comer o seu escudo e você deve entregar o item para o monstro. Continue sua jornada e termine o jogo. Após isso, volte a falar com o gigante e receba o Mirror Shield.

GARRAFAS/BOTTLES



Garrafa 1: depois de aprender o Spin Attack, vá para Trilby Highlands. Ao norte desta área você encontra uma escada que leva para uma caverna. Estoure a parede rachada do lado direito e compre a garrafa do Deku Scrub.

Garrafa 2: após pegar as Pegasus Boots, siga para a prefeitura e fale com Stockwell. Ele lhe dirá que tem uma garrafa, mas que não pode alcançá-la. Vá até o bar e empurre o armário para a esquerda. Diminua de tamanho e pegue o caminho que leva até a prefeitura. Fale com o prefeito e ele pedirá que você encontre seu cachorro. Siga para o norte de Lake Hylia para encontrar o cão e a garrafa.

Garrafa 3: faça a fusão de peças Kinstones com Smith na casa de Link. Um baú aparecerá na área Eastern Hills e dentro dele estará a garrafa.

Garrafa 4: encontre os seis Gorons e pegue a garrafa no baú atrás do último muro da caverna.

TAREFAS
GORONS



Goron 1 — Eastern Hills:
faça a fusão com Ernie, um fazendeiro que mora do lado norte.

Goron 2 — Eastern Hills:
nesta região existe uma caverna que pode ser aberta usando as luvas. Ali, você encontrará duas Rupees vermelhas e uma pedra/botão estranha na parede – você precisa cavar para descobri-la. Faça a fusão das peças ali e ganhe outro amigo.

Goron 3 — Minish Woods:
na caverna que fica dentro da cabana de Syrup, você encontra uma parede estranha. Faça ali a fusão das peças e terá outro Goron trabalhando na caverna.

Goron 4 — de Trilby Highlands:
siga para o canto superior esquerdo desta área e use a Mole Mitts para abrir a caverna. Faça a fusão das peças na parede com a pedra marcada.



Goron 5 — Mt. Crenel: siga para o Wind Crest, desça pela beirada e siga o caminho até chegar em Mt Crenel Wall. Suba pela parede e vá para a esquerda. Desça pela ponte e você verá uma parede que pode ser escavada. Passe por ela e siga pelo caminho da esquerda. Você encontrará um Piece of Heart e no canto superior direito uma parede onde deve fazer a fusão das peças.

Goron 6 — Lake Hylia:
depois de conseguir a Roc's Cape, siga para Lake Hylia usando o caminho de volta de Wind Crest.
Vá para o norte e você chegará ao lago. Use a Roc's Cape para passar pelas pequenas ilhas e continuar para o norte. Equipe as luvas para abrir passagem, pegue o caminho da esquerda e você encontrará outra parede onde é possível fazer a fusão. Com os Gorons vão arrebentar o último muro e você poderá pegar um bottle.

PIECES OF HEART

1 – Minish Woods:
depois da cena em que Ezlo é atacado, siga para a esquerda para pegar este pedaço de vida.
2 – Minish Village: na área do lado noroeste da cidade.



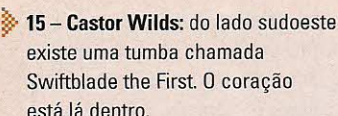
3 – Deepwood Shrine – B1: Após derrotar o Sub Chefe, siga para o sul.
4 – Deepwood Shrine – B2: depois de criar o portal azul, volte para a entrada e use o teleporte para alcançar este pedaço.
5 – Hyrule Town: depois de completar a Deepwood Shrine, faça uma fusão com Hurdy-Gurdy Man. Isso vai abrir uma passagem em South Hyrule Field. Lá está o pedaço.
6 – Mt. Crenel Base: siga para noroeste e use uma bomba na parede rachada que fica entre duas árvores. Use uma bomba para destruir a pedra e pegar o pedaço.

7 – Mt. Crenel: suba pela escada e destrua uma pedra que fica entre duas plataformas. Na caverna, está o pedaço de coração.
8 – Cave of Flames – B1: na sala central existem dois corredores. Destrua a parede que fica no canto inferior direito e encontre o pedaço de coração na sala secreta.
9 – North Hyrule Field: encontre, do lado noroeste, uma placa apontado para Royal Valley. Destrua a rocha e desça dois níveis para pegá-lo.



10 – Hyrule Town: vá para a hospedaria e fique pequeno. Siga para noroeste e escale a videira. Volte ao tamanho normal e pegue o coração.
11 – Veil Falls: siga descendo as escadas para o extremo sul e encontre o pedaço de coração do lado direito.
12 – Mt. Crenel: na sala de Grayblade.
13 – Minish Woods: entre na floresta pelo lado norte. Desça e siga para a esquerda. O coração está do lado direito da fonte.
14 – Lon Lon Ranch: use as botas de velocidade para correr em direção à arvore que fica no canto superior esquerdo. Diminua de tamanho e siga pelo caminho da direita e você encontra o coração.

Nem com todos esses corações consigo arranjar casamento. Acho que esse chapéu está queimando meu filme



15 – Castor Wilds: do lado sudoeste existe uma tumba chamada Swiftblade the First. O coração está lá dentro.
16 – Fortress of Winds: siga até a sala 4, fique pequenino e caia no buraco.



17 -Western Wood: faça a fusão de peças com o Forest Minish que está em Lake Hylia e o coração aparecerá em Western Wood.
18 – Hyrule Town: vá para Simons Simulation (casa próxima da sapataria e da padaria). Participe do jogo e mate todos os inimigos.
19 – Hyrule Town: ajude a mulher a recolher todas as suas galinhas. Para ser mais rápido, use as botas de velocidade ou a cambalhota de Link.
20 – Mt. Crenel: siga para Mt. Crenel Wall e dali siga para a posição onde está Crenel Hermit. Agora escave a parede vermelha, que fica do lado esquerdo.



21 – Hyrule Town: você encontra este coração durante a busca pelo segundo livro da biblioteca.
22 – Minish Woods: saia de Minish Village pela lado esquerdo. Suba, vá para a esquerda e suba novamente. Entre no túnel e pegue o coração.
23 – Eastern Hills: vá para Eastern Hills e fique pequeno. Faça a fusão com o Minish e um pé de feijão crescerá. Lá no topo está o pedaço de coração.
24 – Castor Wilds: siga para noroeste, entre na água e depois na caverna. Empurre as pedras e pegue o coração.



25 – South Hyrule Field: siga para sudeste e use as botas de velocidade para ganhar impulso e se chocar com a árvore. Um portal se abrirá. Fique pequeno e entre pela passagem de água.
26 – Hyrule Castle Garden: vá para o canto inferior direito e corte todas as moitas. Você encontrará o coração dentro da caverna subterrânea.
27 – Mt. Crenel: siga para a caverna onde Melari se encontra. Faça a fusão das peças com ele para fazer crescer um pé de feijão ao noroeste. O coração está lá em cima.
28 – Veil Falls: vindo de North Hyrule Field, pule na água e mergulhe para pegar o coração.
29 – Lake Hylia: siga para a casa de Hagen. Vá para o norte e pule na água. Nade para a esquerda e encontre o coração.



30 – Lake Hylia: o pedaço de coração está dentro da árvore onde você aprende a técnica Waveblade da espada. O dojo fica do lado oeste da casa do prefeito.
31 – Lake Hylia: vá para noroeste e mergulhe do lado esquerdo da casa de Stockwell. O coração está dentro da água.



32 – Royal Valley: mova a tumba que fica do lado superior esquerdo. Entre na passagem, multiplique o herói e empurre a pedra para pegar o coração.
33 – Veil Falls: vá para a área Cloud Tops e faça a fusão com Gale. O coração aparecerá em Veil Falls.
34 – Palace of Winds – 4F: no quarto andar, siga para a esquerda e depois para cima. Empurre os blocos e salte para o outro lado. Siga o caminho até encontrar o coração.
35 – Hyrule Town: salte e dê uma cabeçada no sino da cidade para fazer o pedaço de coração cair.
36 – Lake Hylia: salte para o centro do lago e pegue o coração.
37 – Lake Hylia: depois de pegar o coração 36, salte para a margem e use a Mole Mitts na entrada da caverna. Siga para sudoeste e pegue o coração.
38 – Lake Hylia: partindo do lago, siga para nordeste e diminua de tamanho para fazer a fusão das peças com o minish. Ao ver o pé de feijão crescer, use as luvas para escavar a entrada do lado direito. Siga para noroeste, suba pela escada, escale a planta que nasceu ali.
39 – Hyrule Town: vá até a escola e fique pequeno. Encontre o caminho dos pequeninos no parquinho do lado de fora e multiplique o herói para empurrar a pedra e liberar a passagem.



40 – Veil Falls: vá para Minish Woods Village e faça a fusão com o minish que fica na região noroeste. O coração aparecerá em Veil Falls.
41 – Lake Hylia: Vá para Minish Woods Village e faça a fusão com o minish que fica perto do lago. O coração aparecerá em Lake Hylia.
42 – Castor Wilds: siga para Castor Wilds e use o redutor de tamanho que fica do lado superior esquerdo da área. Use a folha para atravessar para o lado sul, passe pelo tronco e continue descendo. Nade até o buraco e caia. No final do caminho você encontra o coração.
43 – Wind Ruins: ao chegar ao segundo portal minish, diminua de tamanho. Volte e suba por duas videiras. Escale a segunda videira do lado esquerdo e você entrará numa caverna secreta. O pedaço de coração está no final da trilha.
44 – Hyrule Town: consiga todos os 136 Figurines. Os seis últimos só aparecem depois de terminar o jogo. Fale com o homem que fica no café e ele abrirá uma loja. O coração estará lá dentro.

Eles vão invadir sua vizinhança.

Em Star Fox Assault você tem três formas de arrasar com tudo. Seja um ás do espaço com sua nave Arwing. Comece a demolir tudo com o tanque Landmaster. Ou seja um soldado a pé. Acha fácil? Então encare o Multiplayer para a ação real.








Boas lembranças?

Quando comprei minha 1° **Nintendo World** (edição de aniversário de 1 ano), fiquei louco pela revista. Na época, tudo era Pokémon e também tem o fato de só falar de Nintendo. Virei um leitor fiel e tive ótimos momentos lendo a nossa **NW**, como a edição de julho de 2001 (E3 perfeita e Peach no Gallery), janeiro de 2002 (um mês depois e eu já estava comprando um Cube) e, é claro, abril de 2002 (meu nome apareceu na seção N-Mail). Mas o tempo passou e as responsabilidades aumentaram. Parei de comprar a revista no final de 2003, pois iria prestar vestibular. Mas, valeu a pena o esforço, embora a **NW** nunca tenha me atrapalhado (o vício em **Smash Bros. Melee** e **Monkey Ball 2** sim!), estou aprovado em Engenharia de Alimentos na UFRJ. Quando olhei na banca a edição de janeiro de 2005 meus olhos brilharam, comprei na mesma hora e recordei dos bons momentos. Estou de volta, **NW** (agora no Rio de Janeiro)! Vida longa à melhor revista de todos os tempos.

Tiago Brum
Rio de Janeiro/RJ

Aí, meninão! Parabéns pela aprovação na facul! E obrigado por voltar a nos prestigiar. A gente explica para você tudo em relação aos games Nintendo e você nos explica o que faz um engenheiro de alimentos. Tipo, você projeta lanchonetes? Faz pirâmides de panquecas? (É brincadeira, não somos tão ignorantes assim.)

Mestre Mineirinho Ketchum

Finalmente eu posso dormir tranqüilo, sabendo que sou um verdadeiro Mestre Pokémon. Assim que peguei meu **LeafGreen**, pensei em como poderia jogá-lo de uma forma realmente desafiadora e tive uma idéia. Hoje estou feliz, pois venci a Elite dos 4 e o Rival Campeão usando apenas dois Pokémon – sem suas formas evoluídas: um Charmander level 77 e um Pidgey level 71. Nunca tinha precisado usar de tanta estratégia, estudar minuciosamente todos os movimentos e usar tantos itens. Agora, rumo às Ilhas Sevii para formar um verdadeiro time destruidor! Pena que moro em Belo Horizonte e até hoje nunca encontrei alguém com um GBA e Pokémon.

Silas Liu
Belo Horizonte/MG

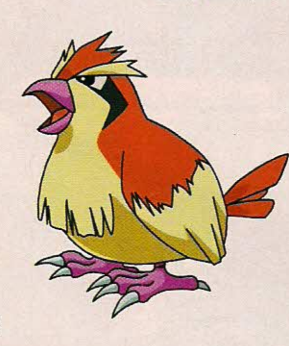


Taí um erro que muitas pessoas cometem, Mestre Silas. Por baixo do visual fru-fru de Pokémon existem jogos realmente complexos e que recompensam imensamente o jogador mais dedicado. Alguns preconceituosos não conseguem enxergar isso e fazem pouco dos games Pokémon. Quanto à sua solidão gamística, por que você não utiliza a Internet para encontrar mais mineiros com os mesmos problemas? Experimente entrar em nosso site, o www.gameworld.com.br, que eu garanto que você vai fazer muitos amigos por lá.

Tentação do lado negro da força

Em um jornal aqui de Brasília, vi o anúncio de um cara que dizia "destravar" o GameCube para rodar games piratas. Também já tinha ouvido falar de gente que viu um jogo pirateado para este console. Isso é verdade? Já estão destravando e criando games piratas para o GameCube? Se for verdade, vai aí um recado: cubistas, nintendistas e afins! Fujam dessa pirataria imunda! Preservem seus games originais para não se decepcionarem com futuros problemas.

Daniel dos Santos
Santa Maria/DF



O motivo deste e-mail é bem simples: recebi um e-mail de uma loja de games informando que já estão destravando GameCubes para rodar jogos "alternativos". Não acho que isso seja algo de que nós, nintendistas, possamos nos orgulhar. Mas parece que finalmente a pirataria chegou à Big N. Só posso é torcer para que isso não vá para frente, pois esse é um dos nossos maiores orgulhos: não termos a pirataria devastando nossos consoles.

Edgard Cortes Gama Junior
Rio de Janeiro/RJ

Sim, é verdade, a pirataria chegou ao GameCube. Mas também é verdade que o consumidor Nintendo nunca deu muita importância a ela. Foi assim com todos os outros consoles Nintendo e é utopia pensar que os "pirateiros" vão descansar algum dia. Mas é preciso lembrar que essa modificação no console pode causar danos irreparáveis e até a perda total do aparelho. Pirataria é como uma droga: use por sua própria conta e risco.

VOCÊ NA NINTENDO

Estava voltando do shopping e parei no ponto de ônibus. Comecei a folhear a Nintendo World e quando me dei conta já estava lendo a revista há um tempão! Perguntei pro tiozinho do ponto e ele falou que o ônibus que eu estava esperando já tinha passado por ali 3 vezes.
Pô, estão vendo a encrenca em que vocês me meteram? Minha namorada ficou furiosa com o meu atraso. Agora como vou provar que minha história é verdadeira e que não tem outra mulher na jogada?

Wellington Luiz Siqueira
via e-mail

Vai ser difícil provar, viu Wellington?... Mas a gente pode tentar! Prezada namorada do Wellington: ele apareceu na sua casa com batom na cueca? Bafo de cachaça? Cangote perfumado? Não? Então fica tranqüila, porque o rapaz tá dizendo a verdade. Nossa revista é mesmo hipnotizante e diversos casos assim já nos foram relatados. Mas com nossa psicologia e inclinação a cupidos, tudo é resolvido da maneira mais doce possível. (Não esqueçam de mandar uma foto da reconciliação, se possível segurando um exemplar da NW).

Seção 64

Eu, que quase não escrevo para vocês, tenho uma sugestão para fazer: por que não mudam o nome da Seção Retrô para Seção 64? Que é isso gente! Há varias edições só aparecem jogos do N64 nesta seção. E o Super NES? E o Nintendinho? E o GBC?

Paulo Vítor Barbosa Ferreira
Juiz de Fora/MG

Calma aí, Paulão! Não precisa ser tão duro com a gente, né? Acontece que um grande número de leitores vivia pedindo para darmos mais atenção ao 64, pois muitos ainda não tinham comprado o GC e esse era o console mais moderno que possuíam. Por isso, demos atenção especial a esse sistema na seção Retrô. Mas isso não quer dizer que você não vai encontrar jogos de outros sistemas ali. A grande maioria de nossas decisões é tomada com o leitor em mente, então, se mais gente achar que o N64 está com espaço demais e outros consoles com espaço de menos, isso pode mudar.

Enrolando a língua

Economizei umas mesadas, pois tinha em mente comprar um jogo do GameCube e decidi pelo excelente **Tales of Symphonia**. Eu cheguei na loja e foi aí que eu me enrolei. Eu não sabia como pronunciar o nome do game: "Tális ofi Simfônia", "Teious of Sinfônia" ou simplesmente "Tális das Sanfonas". Arrisquei no "Teious of Sinfônia" e o vendedor disse: "o quê!?". Não tive dúvidas, apontei pro jogo na prateleira e assim foi. Agora, será que vocês poderiam esclarecer como se pronuncia o nome desse jogo?

Arthur Alvare
Campinas/SP

Podemos sim, mas só depois que pararmos de rir com a sua história. Bom, vamos lá: o certo é "Têious of Sinfônia". Agora queremos ver você pronunciar corretamente o nome do cara que escreveu o review e o detonado de Star Fox Assault que está nesta edição. Isso sim vai enrolar a sua língua de verdade!

Caso de arquitetura ou de geografia?

Não sei quem responde as cartas da revista e também não quero saber, mas na edição 78 de janeiro de 2005 percebi um erro gravíssimo na resposta ao leitor de Lages-SC. Disseram que ele estava pegando um "solzinho" e deduzi que vocês imaginam que Lages fica no litoral de Santa Catarina. Lages fica na região do planalto catarinense e é vizinha de São Joaquim, a cidade mais fria do país. Minha intenção não é criticá-los, mas convidá-los para conhecer nosso belíssimo Estado e, assim, descobrir que temos atrações para todos os gostos, não importando a estação do ano.

Paulo Roberto Silva
Balneário Camboriú/SC

Apesar de você não dar a mínima para a minha identidade, saiba que já estive em sua cidade (mas não em Lages) e simplesmente adoro Santa Catarina. Só que você entendeu errado, aquilo foi uma piada freqüentemente usada por paulistanos que não vão muito à praia. Imagine a seguinte situação: um colega de trabalho aparece no escritório todo bronzeado depois de um fim de semana. Alguém pergunta a ele: "Onde foi que você pegou esse bronze?". "Lages", responde ele. A conversa segue com "Nossa! Você foi até Santa Catarina?", e termina com "Não, foi na laje da minha casa mesmo". Piadinha infame, né? E explicando, fica ainda mais sem graça. Mas enfim...

A dominadora

Invejo aqueles que têm a sorte de poder dizer: "Não vejo a hora de sair a nova edição da revista para que eu possa comprá-la". O motivo disso é que sou casado e minha esposa é uma fera! Ela não chega a me proibir de comprar a revista,

CARTA DO MÊS

Família Konga

Uma imagem vale mais que mil palavras... E esta é a prova cabal de que a Nintendo é a única que consegue romper as barreiras do tempo e do preconceito. Essa aí na foto é minha mãe, senhora séria, conservadora e que nunca tinha posto as mãos num videogame. Mas, neste Natal, não resistiu ao **Donkey Konga**! Toda a família se divertiu muito batucando, foi genial! Obrigado Nintendo, por nos proporcionar efetivamente "diversão para toda a família!" Um feliz 2005 pra todos da redação.

Marcelo de Souza Santos
via e-mail

Essa imagem vale muito mais do que mil palavras. Na verdade, não tem preço. Acho até que vou mostrá-la à minha mãe pra ver se a velhinha aprende alguma coisa e pára de falar que videogame é perda de tempo...
Pelo jeito, a família Souza Santos entrou pra valer no clima da nova filosofia Nintendo. E, com isso, me deu oportunidade de usar um chavão: família que joga unida, permanece unida. Mande um abraço à senhora sua mãe e incentive-a a jogar outros títulos. Quem sabe um novo mundo não se abre aos olhos dela?



mas usa de outros artifícios. Por exemplo, dizendo frases assim: "A gente ainda nem pagou o telefone e você já comprou uma revista de R$ 6,00?" Ou: "Nossa, com esse valor dava pra comprar sei lá quantos kg de carne".
E esse é o menor dos meus problemas. Quero comprar um GameCube e já viu, né? Falei isso para ela e tive que ficar escutando centenas de motivos para que o console ficasse para segundo plano. Como eu já vi outros apelos parecidos com o meu, resolvi mandar esse e-mail, para ver se juntos (eu e vocês da **NW**) conseguimos convencer a minha mulher. O nome dela é Marlene.

Carlos Eduardo A. de Oliveira
via e-mail

Marlene, carne vermelha é prejudicial à saúde. Quando o boi é abatido, muito estresse é liberado e fica na carne que você consome. Você não tem pena dos pobres bichinhos? E pra que ficar falando tanto tempo ao telefone? Faça um plano econômico com a operadora de telefonia e dê um "migué" com seus parentes e amigos: ligue para eles, deixe a linha cair e espere que eles liguem de volta.
Além disso, o Cadu pode organizar campeonatos de GameCube na casa de vocês e faturar um troquinho extra. Já pensou?

Simbologia dos sexos

Estava lendo os reviews do DS quando me deparei com o Feel the **Magic XX/XY** e essa combinação de letras no final gerou uma dúvida em minha cabeça. Depois de começar a ler o texto percebi que o jogo envolvia homens e mulheres e só então me toquei que as XX e XY representam a mulher e o homem respectivamente. De acordo com a genética, esses símbolos representam os cromossomos presentes nas células do ser humano: a mulher possui dois cromossomos X e o homem um X e um Y. Acho que a Sega colocou dessa forma para que as pessoas tenham uma noção sobre o assunto que é tratado no jogo – apesar de serem poucas as pessoas que sabem o que isso significa.

Leonardo T. D. Ferraz
São Paulo/SP

Tem razão, Léo. Em se tratando de sexo, a maioria das pessoas põe a nomenclatura de lado e se concentra no velho rala-e-rola. Fazer o que, né? Parece que o instinto primitivo domina as pessoas nos tempos modernos. Não que eu esteja reclamando, mas...

Barba e bigode

Outro dia fui à banca e comprei uma revista da editora Digerati e qual foi meu espanto ao ver que uma das matérias estava assinada por ninguém menos que Marcelo Barbão – com e-mail da editora e tudo. Como pode? O Barbão também faz trabalhos por aquelas bandas ou é um caso do tipo "pessoas diferentes com nomes iguais"?

Thiago Caetano
Vitória/ES

Essa revista que você comprou é antiga, Thiago. O Barbão trabalhava na Digerati, mas nós compramos o passe dele. Agora, queremos devolver e os caras não aceitam mais. Azar o nosso...

Os números do leitor

1) Será que depois de 8 anos (oito ou até mais, pois acompanho vocês desde o jornalzinho Hot Shots e tenho como provar – guardei os exemplares até hoje!), quase 80 edições (sem contar as especiais, que também tenho todas!), duas mudanças de sede (Av. Lacerda Franco, Rua Maracaí e Rua Simão Dias da Fonseca), duas visitas à editora (foi em 2001, tirei até foto com o Ronny e com o Pablo!), dois anos de assinatura, conhecer o GameCube aí na Conrad, uma EGS, adicionar o Pablo e o Eric no Orkut, ter uma carta publicada por causa de um jogo de GBA (nem 3 linhas, deprimente!) e ainda monitorando aqui na Fiap um de seus redatores (ele disse que é da Conrad, mas eu não consegui ouvir o nome dele!): eu não vou ter meu e-mail publicado?
2) Bom, como aqui na faculdade eu e meus amigos monitores não sabemos quem é esse redator misterioso, acredito que seja o mesmo cara misterioso que responde às cartas no N-Mail. Acertei?
3) É verdade que vem aí um Picross pro NintendoDS?

Danilo Souza
São Paulo – SP

Errou. Não estudo na Fiap, aliás, já faz um tempinho que não estudo nada e, confesso, sinto falta de muita coisa ligada a isso. Danilo, na sua próxima visita, não esqueça de trazer os exemplares do Hot Shots. Eles são os primórdios da NW, nós fizemos a besteira de perdê-los e se você puder nos emprestar para tirarmos cópias, ficaríamos bem felizes. Finalizando, até o fechamento desta edição, não estávamos sabendo de nenhum Picross para o DS, mas em nossa opinião, seria perfeito esculpir os quadradinhos com a Stylus.

Coisas estranhas

Aqui vão algumas coisas estranhas que acontecem em games da Nintendo:
1) Como pode o Mario pegar uma flor, colocá-la no bolso, ficar com roupa de jardineiro e lançar bolas de fogo?
2) Nos jogos **Zelda**, Link entra na casa de todo mundo e ninguém fica irado com ele. Por que só algumas pessoas trancam a porta?
3) Aqui vão três coisas sobre a Samus: essa heroína é muda? Nunca ouvi Samus dizer uma palavra nos games. Por que sempre joga as partes de suas armaduras nos planetas? Por que ela bate a nave em todos os jogos? Ela não tem carteira de motorista?

Mateus Brenner
Curitiba – PR

1) Um bolso bem fundo. Isso é próprio de encanadores que precisam carregar várias ferramentas.
2) Link é um cara muito popular, simpático e bem comunicativo. Apesar de ser um elfo de poucas palavras, ele usa muito bem os gestos. Os que trancam a porta são de menos palavras que ele.
3) Muda, Samus não é. Ela fala menos ainda que o Link, mas grita que é uma beleza. Você pode perceber isso quando a menina morre. Carteira de motorista ela tem, mas considerando o tanto que atira e rola por aí, sobra pouco tempo para praticar aulas de direção. O lance da armadura é um fetiche ao contrário: a vontade dos jogadores é de tirar a roupa dela; então, nada mais instigante do que ir deixando-a com mais acessórios a cada hora de jogo.

IDÉIA BIZARRA

Filhos de chocadeira

Ash, Misty e Brock voltavam da conferência prateada quando foram envolvidos por uma luz branca misteriosa e levados para um santuário. Ali, eles conhecem Zedam, que presenteia os mestres Pokémon com morfadores: Ash recebe o morfador de Charizard, Misty fica com o da Starmie e o Brock pega o morfador de Onix.
Ao usar os novos acessórios eles se transformam nos Pokérangers. Ash é o vermelho, Misty, o rosa e Brock, o preto, cada um com seus poderes especiais. Mais tarde Harrison e Gary são pegos pela mesma luz e recebem os morfadores de Blaziken e Blastoise, respectivamente. Eles se transformam nos Pokérangers branco (Harrison) e azul (Gary).
Os cinco Pokérangers devem proteger o mundo contra as maldades de Jita, a irmã de Rita – aquela que aparece na primeira temporada de Power Rangers). Os heróis terão um Pokézord para lutar contra os monstros ameaçadores de Jita, mas será suficiente para salvar o planeta? Descubra no próximo capítulo.

Agnaldo Soriano Junior
Poços de Caldas - MG

Vai ter segundo capítulo? Será que a gente agüenta? Nossos cérebros vão virar gelatina com essa Pokérangeconfusão...

REGULAMENTO

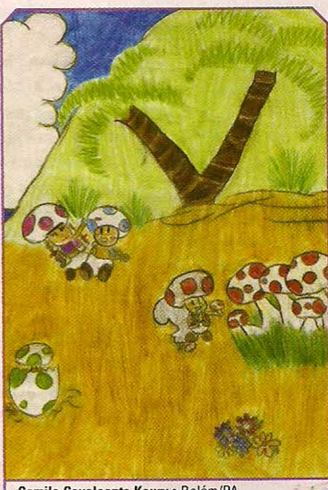
Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP

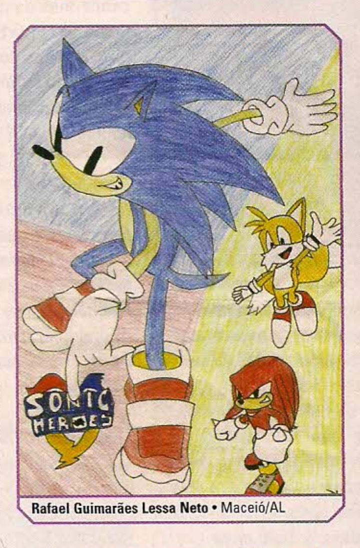
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

VENCEDOR

Julian Junior Watsuk dos Santos Barbosa • Várzea Grande/MT



Camila Cavalcante Koury • Belém/PA



Rafael Guimarães Lessa Neto • Maceió/AL



Bruno Martins Medeiros • Cabo Frio/RJ



Bruno Akio Pelissari Oka • Cianorte/PR

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para *redacao@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br.*

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

POKÉMON EMERALD

As novidades por trás desse novo episódio

Por JP Nogueira

Quando as versões **Ruby & Sapphire** chegaram ao Game Boy Advance em 2003, era possível capturar apenas 200 Pokémon pelo continente de Hoenn. Muitos treinadores se perguntaram como obter todos os outros, afinal o número total era contabilizado em 386 monstrinhos. Para quem não lembra ou sabe, Pokémon fortes como Snorlax ou Tyranitar estavam de fora dessas versões. Então, em 2004, foi lançada a versão para GameCube, **Pokémon Colosseum**. Voltada para um público mais maduro e com uma história diferente das versões de Game Boy, **Colosseum** era a maneira de se conseguir monstrinhos exclusivos do continente de Orre e Johto (das versões **Gold**, **Silver** e **Crystal** para Game Boy Color). Mas ainda faltavam as criaturas nativas do continente de Kanto, o primeiro a aparecer nas pioneiras versões **Red**, **Blue** e **Yellow**. O problema foi resolvido com o lançamento dos remakes **Pokémon Fire Red** e **Pokémon Leaf** Green em 2004. O que mais a Game Freaks e a Nintendo estariam bolando para os fãs **Pokémon**?



TUDO POR UMA ESMERALDA

Como já é de praxe, algum tempo depois de serem lançados os jogos de uma nova geração, é produzida uma versão melhorada. As mudanças são as mais variadas possíveis e podem ir de simples desenhos novos para os **Pokémon** até golpes aprendidos e monstros exclusivos. Lembra do Pikachu que andava fora da pokébola em **Pokémon Yellow**? Ou todo o mistério em torno do lendário Suicune, estrela da versão **Crystal**? As versões **Ruby & Sapphire** também possuem uma seqüência turbinada, **Pokémon Emerald**. Se você é ligado na **Nintendo World** viu que lá na Terra do Sol Nascente os treinadores já estão a todo vapor com esta nova versão – desde o final de 2004, na verdade. Mas logo, o ocidente entrará nessa dança com a versão norte-americana do game. Mas as previsões ainda são para maio de 2005... Então, que tal dar uma olhada nas surpresas que vêm por aí para matar a curiosidade?

AS OITO NOVIDADES EM HOENN

1 OS TRÊS GUARDIÕES EM UM JOGO SÓ!

Há muito tempo houve uma grande guerra entre os Pokémon terrestres e os aquáticos. O poderoso Kyogre, Guardião das Águas, invoca tempestades destruidoras para inundar o mundo. Em contrapartida, o supremo Groudon, Guardião dos Continentes, causava seca e desolação por onde passava.
A batalha entre as feras era inevitável e todo o planeta sofria com isso.
Foi quando Rayquaza, o Guardião do Planeta, desceu das nuvens revoltas e apaziguou a batalha. As bestas foram confinadas e tudo ficou tranqüilo novamente. Mas o que a aula de história tem a ver com jogo? Ao contrário de **Ruby & Sapphire**, onde Groudon & Kyogre eram guardiões exclusivos, respectivamente, na **Emerald**, os três estão disponíveis para serem capturados!



2 NOVOS RECURSOS GRÁFICOS

Para uma nova aventura, novas roupas! Os sprites de May e Brandon foram redesenhados, com novas vestimentas e vários detalhes verdes para relacionar com a versão **Emerald**. Além disso, as janelas que avisam a entrada em uma nova área receberam texturas de acordo com o local em que se entra. A de Sootopolis, por exemplo, é marmorizada. Algumas novidades foram importadas das versões **FireRed e LeafGreen**, como os sprites dos itens na hora de checar a mochila e ilustrações em tela cheia de certos lugares que são visitados. Mas o melhor – e há muito tempo esperado – são as animações dos Pokémon ao entrarem em uma batalha. Não só dos oponentes, como a antiga versão **Crystal**, mas agora os seus monstrinhos podem pular, andar, tremer, urrar e várias outras ações. Tudo para adicionar mais vida ao jogo de capturar mais famoso da história.



3 CABOS? QUEM PRECISA DELES?

Uma das grandes inovações da série aconteceu nas versões **FireRed & LeafGreen**, ao virem acompanhadas do acessório Wireless Adapter.
Com ele, dois ou mais treinadores poderiam batalhar, trocar Pokémon, disputar minigames ou simplesmente conversar a dez metros de distância (embora jogadores tenham feito testes com até mais de 100 metros antes de perder o sinal). A versão **Emerald** também será compatível e virá acompanhada do acessório. Isso significa que todos os seus recursos multiplayer poderão ser utilizados no Nintendo DS sem problemas (apenas com as versões **FireRed**, **LeafGreen** e outras **Emeralds**). Para conexão com **Ruby** e **Sapphire** infelizmente ainda é necessário usar o cabo Link Advance.







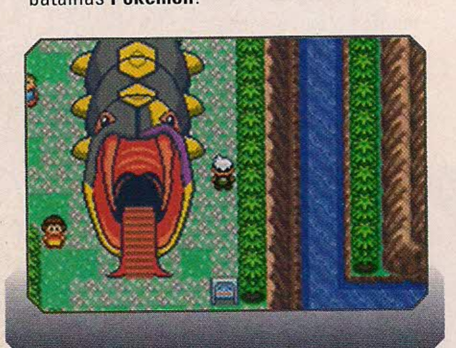
4 BATTLE TOWER? O FUTURO É O BATTLE FRONTIER!

Desafios não vão faltar nesta nova versão. Para aqueles que consideravam a Battle Tower de **Ruby/ Sapphire** fácil, a **Emerald** traz em seu lugar uma nova e imensa área, maior que muitas cidades do jogo: o Battle Frontier. Nessa ilha existem sete tipos de arenas diferentes, cada uma com seu conjunto de regras, mestre de arena e temática.
Que tal um torneio com Pokémon recebidos aleatoriamente? Ou então um que testa as capacidades dos treinadores contra diversos tipos de inimigos e situações? Quer explorar uma pirâmide antiga repleta de Pokémon fortíssimos? Essas são algumas das opções existentes. E se sentir saudade, uma das arenas possui as mesmas regras da Battle Tower de **Ruby/Sapphire**. Cada vez que você completar uma Arena, receberá como prêmio uma espécie de insígnia para o seu Battle Frontier Card. Completar todas elas garante uma nova graduação para o seu Trainer Card.



OS MESTRES DAS TÉCNICAS POKÉMON

Quando os Move Tutors das versões **FireRed & LeafGreen** foram descobertos, causaram um rebuliço nas batalhas Pokémon. Apesar de esses professores Pokémon só ensinarem uma vez cada técnica, era a forma de se ensinar técnicas como Substitute, Swords Dance, Rock Slide e Thunder Wave para monstrinhos que não poderiam aprender normalmente nas versões **Ruby & Sapphire**. A **Emerald** também está repleta de Move Tutors, que ensinam algumas das técnicas que eram TM's nas versões **Gold/Silver/Crystal** como Endure, Sleep Talk e os bem-vindos Fire Punch, Ice Punch e Thunderpunch. Alguns deles podem, inclusive, ser aprendidos novamente em troca de Battle Point adquiridos nas vitórias em arenas do Battle Frontier. Uma nova reviravolta nas batalhas **Pokémon**!





HABILIDADES QUE FUNCIONAM FORA DAS BATALHAS

Alguns monstrinhos agora receberam mais destaque no jogo, mas não apenas em batalhas. Por exemplo, que tal pedir ajuda para um Magmar na hora de chocar os ovos Pokémon? Com sua ability Flame Body, ele os mantém mais aquecidos, e são necessários menos passos para que nasçam os novos filhotes. Ou então atrair monstrinhos de um determinado sexo ou tipo utilizando Pokés com as abilities Cute Charm ou Magnet Pull? Mas uma das melhores inovações são com a ability Pick Up: agora ela depende do nível do Pokémon. Quanto mais alto, melhor a chance de pegar Rare Candies, PP Ups e até mesmo TM's como Earthquake e Rest.



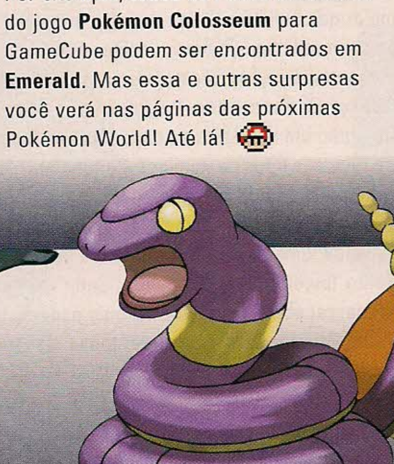
NOVOS RECURSOS DE TREINAMENTO

Encontrar e treinar os melhores espécimes para batalha nunca foi tão fácil! Para começar, os filhotes agora herdam mais as características dos seus pais (dois DV's do pai e dois da mãe, para os mais experientes). Conseguir a personalidade desejada também está mais fácil, basta usar, como um dos pais, um Ditto da Nature a ser herdada e equipado com uma Everstone. Há inclusive um personagem no Battle Frontier que avalia os Pokémon e diz o quão fortes eles são. Por fim, algumas berries agora possuem a capacidade de retirar pontos de Effort. Ideal para corrigir aqueles pokémon que receberam treinamento errado.



8 POTENCIAL

Pokémon Emerald, sem dúvida alguma, será a melhor versão da Geração Advance. E, ainda, há muito a ser mostrado e explicado sobre o jogo. Por exemplo, todos os Pokés exclusivos do jogo **Pokémon Colosseum** para GameCube podem ser encontrados em **Emerald**. Mas essa e outras surpresas você verá nas páginas das próximas Pokémon World! Até lá!



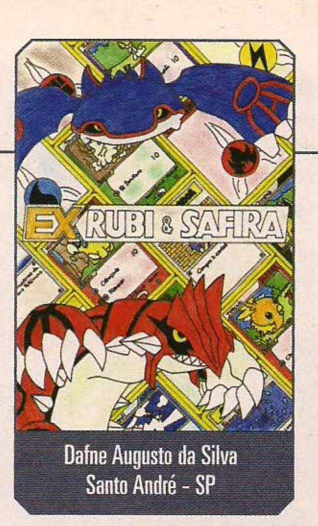




PRIMEIRO RESULTADO DA PROMOÇÃO POKÉMON EX RUBY/SAPPHIRE

Confira os primeiros ganhadores da promoção

A quantidade de cartas que recebemos para esta promoção foi assustadora! Foram mais de cinco mil desenhos, todos muito caprichados, todos mostrando que a chama de Pokémon ainda está viva no coração dos treinadores. Nesta edição, apresentamos os cinco primeiros campeões da promoção. Na próxima, apresentaremos os outros cinco. Cada um de vocês receberá vinte Boosters de Cards da novíssima coleção. Parabéns!



Dafne Augusto da Silva
Santo André - SP

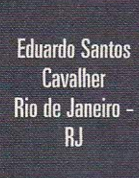
Silas da Costa Lopes
Bady Bassitt - SP



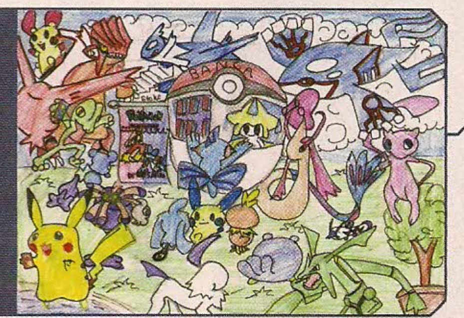
Robson Gomes dos Santos
Rio de Janeio - RJ



Franciane de O. Santiago
Bauru - SP



Eduardo Santos Cavalher
Rio de Janeiro - RJ



GC

de quadras. Com isso, o jogador também ganha o direito de participar do último torneio do último domingo após as dez semanas de competição.

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR



Habilite Ms. Mowz

Vá até o Trouble Center e escolha o problema do indivíduo que não tem nome e é indicado apenas com "???". Fale com Ms Mows perto da loja de itens e vá para o castelo de Hooktails. Fique caminhando na área onde você lutou contra Hooktail até aparecer um ponto de exclamação "!". Use Flurrie para soprar e pegar a insígnia. Com ela em mãos, Mows entrará para o grupo.

Itens adquiridos na troca de Piantas

Participe dos jogos no cassino para ganhar Piantas e troque-as pelos seguintes itens na saída:

Cake Mix: 6 Piantas
Super Shroom: 10 Piantas
Maple Syrup: 14 Piantas
Power Rush P: 34 Piantas
Power Rush: 34 Piantas
Power Smash: 34 Piantas
Power Jump: 34 Piantas
Refund: 34 Piantas
Super Appeal: 34 Piantas
Hammer Throw: 50 Piantas
Multibounce: 50 Piantas
Quake Hammer: 67 Piantas
Tornado Jump: 67 Piantas
Jammin' Jelly: 67 Piantas
Ultra Shroom: 67 Piantas
HP Plus: 100 Piantas
FP Plus: 100 Piantas
HP Plus P: 200 Piantas
Gold Bar x 3: 234 Piantas
Money Money: 234 Piantas

NBA STREET V3

Habilite os bônus do modo Street Challenge

Termine o jogo no modo Street Challenge e consiga 25.000 Street Points para habilitar todos os elementos para customização

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS



Habilite a versão Arcade

Na área 9-1, você terá que vencer os soldados do Foot, do dragão vermelho e da máfia. Mas se ao invés de fazer isso, salte sobre o ônibus e detone os inimigos que ali estão. Quando você encontrar um baú, verifique-o e a tartaruga dirá "This looks valuable lets take it to April". Acesse o mapa e siga para visitar a loja de April que habilitará o game das tartarugas em versão Arcade. O jogo aparecerá na tela do título e para controlar as tartarugas você deve usar a alavanca C.

STAR FOX ASSAULT



Habilite o jogo Xevious

Consiga todas as medalhas de prata jogando no modo Story e o jogo bônus será habilitado.

Habilite o lança-foguetes

Jogue cinco partidas no modo multiplayer.

Modo Survivor

Termine o jogo no modo para um jogador.

Lista de extras

Para habilitar itens extras para o modo multiplayer, jogue o número de vezes indicados neste mesmo modo.

5 vezes: Missile Launcher
10 vezes: Missile Launcher only mode
15 vezes: Peppy Hare as Playable
20 vezes: Gattling Guns
30 vezes: modo Crown Capture
40 vezes: cenário Titania Desert
50 vezes: modo Sure-Shot Scuffle

60 vezes: cenário Simple Map 4
75 vezes: Fire burst Pods
90 vezes: Booster Packs
110 vezes: modo Booster Packs Brawl
130 vezes: cenário Zones Sea Base
150 vezes: Wolfen
170 vezes: Predator Rockets
200 vezes: Cluster Bombs
230 vezes: modo Booster Pack and Launcher Tilt
260 vezes: cenário Simple Map 5

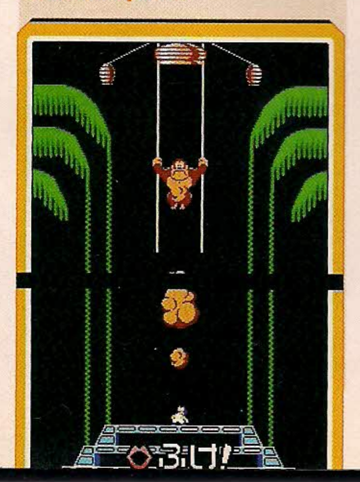
Habilite Wolf O'Donnell para o multiplayer

Obtenha todas as medalhas de Friendship jogando em qualquer dificuldade (no desafio das medalhas de Bronze obviamente essa tarefa se torna mais fácil) para liberar este personagem para o modo multiplayer. Esse tipo de medalha é entregue quando você não deixa nenhum de seus amigos morrer em batalha.



WARIOWARE: TOUCHED!

Habilite Pyoro T



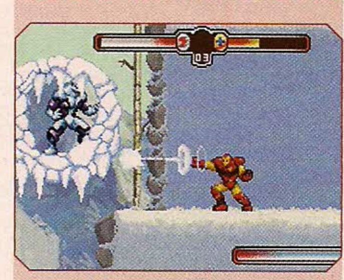
Habilite todos os minigames do jogo e o pássaro Pyoro T surgirá na tela. Neste minigame o jogador deve usar a língua do passarinho para evitar que as flores sejam destruídas.

Minigames extras

Para habilitar novos desafios, basta marcar uma pontuação recorde em alguns minigames:
Juggle boy: 40 pontos
Orbit Ball: 1000 miles
Air dude: 100 yards
Big hurl: 80 metros
Pyoro T: 3000 pontos
Snore rope: 15 pontos



INVINCIBLE IRON MAN



Super truques

Na tela em que aparece o título do jogo, faça uma das seqüências indicadas para habilitar o respectivo truque:
Invencibilidade: →, ↑, ←, A, →, Select.
Aumentar a força: ↑, ↓, ←, →, B.
Caixas explosivas infinitas: B, A, ←, ↓, ↑, →.

Seleção de fases



Termine o jogo uma vez para ganhar a opção Level Select.

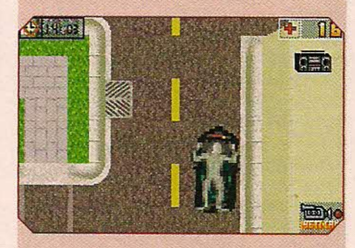
SHAMAN KING: LEGACY OF THE SPIRITS SPRINTING WOLF VERSION



Combinações espíritas

Combine os espíritos indicados para obter ótimos resultados:
Guardian Spirit + Calvary Statue = Teammate
Teammate + Teammate = Grand Tao King
Uriel + Metatoron = Mosuke
Mosuke + Shaolin = Tokageroh
Metatoron + Guardian Spirit = Joto No.1
Mosuke + Yamatano Orochi = Lee Pai-Long
Fore Fiend + Uriel = Pascal Avaf
Ant + Guardian Spirit = Garuda
Garuda + Shaolin = Giant Eliza
Shaolin + Torture Twin #2 = Silver Wing
Tokageroh + Torture Twin #2 = Shion Shion

URBAN YETI



Modo Debug

Digite a password BSWSBSWS

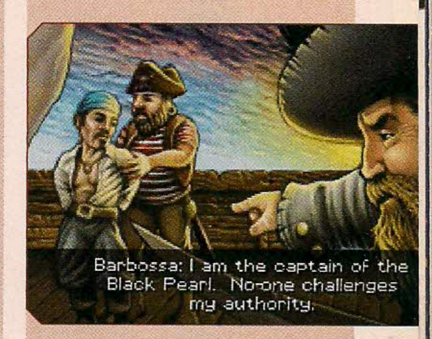
Menu especial

Para habilitar o menu especial, entre em Continue e digite a senha TONYGOLD. Assim, será possível selecionar a dificuldade e todas as fases do jogo, além da lista de músicas.

Passwords para todas as fases

1: BUZZWORD	2: FOREWORD
3: COOKBOOK	4: FEEDBAGS
5: HAMSTEAK	6: DAYBREAK
7: SUNLIGHT	8: NITETIME
9: EASTSIDE	10: BEATDOWN
11: VENGEFUL	12: FRISBEES
13: ICESKATE	14: PINGPONG
15: DOWNTOWN	16: CITYMAPS
17: DUMPSTER	18: WATERWAY
19: TIRETUBE	20: YETIRAFT
21: SUBURBIA	22: HOUSETOP
23: CITIZENS	24: CHICKENS
25: SONGBIRD	26 PROVIDER

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL



Só pirataria

Digite as senhas na área de save do game e habilite os truques desejados.
1MM0RT4L: vidas infinitas
SH33P: piratas e soldados serão transformados em ovelhas
BVLL1TZ: munição infinita para o revólver e para o canhão
G00D13S: inicie o jogo com a arma, a melhor espada e três canhões
G3N1VS: inimigos mais agressivos
CR3D1TS: assista aos créditos do jogo

Passwords para todas as áreas e energia completa:
Área 01: p4rmjdd5bl
Área 02: 2vpq1vkpt6
Área 03: lfzk?6hvhk
Área 04: 6b9scbwfkf
Área 05: pvymzwqj49
Área 06: 441ddnzl3p
Área 07: tqj3hn3f27
Área 08: wtty8mrl81
Área 09: KDNDQJNK11
Área 10: XVPS9DJF15
Área 11: S3YP1C5TJM
Área 12: 7W1NLVXVCL
Área 13: NQJVKNTTGJ
Área 14: VTT40F3ZH3
Área 15: T9FVCZNT?W
Área 16: 24QWG2X4?V
Área 17: RHW0K9ZV0Q
Área 18: ZK379PH?99
Área 19: GXX7P09DFB
Área 20: 744LTH1QS
Área 21: KNNNZ17T?F

Área 22: 2BRBFPQB?P
Área 23: LHY?K1MHZQ
Área 24: WK517YLL3N
Área 25: C5V1PKW?M9

BANJO PILOT



Habilite os bônus

As páginas de Cheato podem ser trocadas por prêmios. Veja na lista o valor de cada um deles:

Battle track 1: 100 páginas
Battle track 2: 100 páginas
Humba Wumba: 100 páginas
Purple Glowbo GP: 150 páginas
Green Glowbo GP: 250 ppáginas

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES

Passwords

Digite um dos códigos a seguir e vá direto para a fase desejada:

02: MDKMZKCC
03: BHSZSKTC
04: ZKTSHKMC
05: JLPFDKHB
06: HMDBRKCB
07: GLDKLKZB
08: GLPKLKRB
09: GLDJBKKF
10: GLPJBKFF
11: GLDKBKZF
12: GLPKBKRF
13: GLDJLKHD
Munição infinita: RBJPXCKC

YUYU HAKUSHO: SPIRIT DETECTIVE



Novos modos de jogo

Tournament: termine o jogo uma vez para habilitar este modo.
Arcade: termine o jogo no modo Tournament para abrir este modo.



YU-GI-OH! 7 TRIALS TO GLORY: WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2005

Passwords para todas as cartas do jogo

7 Colored Fish: 23771716
7 Completed: 86198326
Acid Crawler: 77568553
Acid Trap Hole: 41356845
Air Eater: 08353769
Air Marmot of Nefa: 75889523
Akakieisu: 38035986
Akihiron: 36904469
Alligator's Sword: 64428736
Alligator's Sword Dragon: 03366982
Alpha The Magnet Warrior: 99785935
Amazon of the Seas: 17968114
Ameba: 95174353
Amphibious Bugroth: 40173854
Ancient Brain: 42431843
Ancient Elf: 93221206
Ancient Jar: 81492226
Ancient Lizard Warrior: 43230671
Ancient One of the Deep Forest: 14015067
Ancient Telescope: 17092736
Ancient Tool: 49587396
Ansatsu: 48365709
Anthrosaurus: 89904598
Anti Raigeki: 42364257
Anti-Magic Fragrance: 58921041
Appropriate: 48539234
Aqua Chorus: 95132338
Aqua Dragon: 86164529
Aqua Madoor: 85639257
Arlownay: 14708569
Arma Knight: 36151751
Armaill: 53153481
Armed Ninja: 09076207
Armored Glass: 36868108
Armored Lizard: 15480588
Armored Rat: 16246527
Armored Starfish: 17535588
Armored Zombie: 20277860
Axe of Despair: 40619825
Axe Raider: 48305365
Baby Dragon: 88819587
Backup Soldier: 36280194
Banisher of the Light: 61528025
Barox: 06840573
Barrel Dragon: 81480460
Barrel Lily: 67841515
Barrel Rock: 10476868
Basic Insect: 89091579
Battle Ox: 05053103
Battle Steer: 18246479
Battle Warrior: 55550921
Bean Soldier: 84990171
Beast Fangs: 46009906
Beastking of the Swamps: 99426834
Beastly Mirror Ritual: Not Known
Beautiful Headhuntress: 16899564
Beaver Warrior: 32452818
Behegon: 94022093
Bell of Destruction: 83555666
Beta The Magnet Warrior: 39256679
Bickuribox: 25655502
Big Eye: 16768387
Big Insect: 53606874
Big Shield Gardna: 65240384
Binding Chain: 08058240
Bio Plant: 07670542
Black Dragon Jungle King: 89832901
Black Illusion Ritual: 41426869
Black Pendant: 65169794
Blackland Fire Dragon: 87564352
Bladefly: 28470714
Blast Juggler: 70138455
Blast Sphere: 26302522
Block Attack: 25880422
Blue Medicine: 20871001
Blue-Eyed Silver Zombie: 35282433
Blue-Eyes Toon Dragon: 53183600
Blue-Eyes Ultimate Dragon: 23995346
Blue-Eyes White Dragon: 89631139
Blue-Eyes White Dragon: 80906030
Blue-Winged Crown: 41396436
Boar Soldier: 21340051
Bolt Escargot: 12146024
Book of Secret Arts: 91595718
Bottom Dweller: 81386177
Bracchio-raidus: 16507828
Breath of Light: 20101223
Bright Castle: 82878489
Burglar: 06297941
Burning Spear: 18937875
Buster Blader: 78193831
Call of the Dark: 78637313
Call of the Grave: 16970158
Call Of The Haunted: 97077563
Candle of Fate: 47695416
Cannon Soldier: 11384280
Castle of Dark Illusions: 00062121
Castle Walls: 44209392
Catapult Turtle: 95727991
Ceasefire: 36468556
Celtic Guardian: 91152256
Celtic Guardian: 90101050
Celtic Guardian With Effect: 52077741
Ceremonial Bell: 20228463
Chain Destruction: 01248895
Chain Energy: 79323590
Change of Heart: 04031928
Charubin the Fire Knight: 37421579
Chorus of Sanctuary: 81380218
Claw Reacher: 41218256
Clown Zombie: 92667214
Cockroach Knight: 33413638
Command Knight: 10375182
Confiscation: 17375316
Crass Clown: 93889755
Crawling Dragon: 67494157
Crawling Dragon #2: 38289717
Crazy Fish: 53713014
Crimson Sunbird: 46696593
Crow Goblin: 77998771
Crush Card: 57728570
Curse of Dragon: 28279543
Curse of Fiend: 12470447
Curtain of the Dark Ones: 22026707
Cyber Commander: 06400512
Cyber Falcon: 30655537
Cyber Jar: 34124316
Cyber Saurus: 89112729
Cyber Shield: 63224564
Cyber Soldier: 44865098
Cyber-Stein: 69015963
Cyber-Tech Alligator: 48766543
Dancing Elf: 59983499
Dark Artist: 72520073
Dark Assailant: 41949033
Dark Chimera: 32344688
Dark Elf: 21417692
Dark Energy: 04614116
Dark Gray: 09159938
Dark Hole: 53129443
Dark Human: 81057959
Dark King of the Abyss: 53375573
Dark Knight Gaia Of The Gale: 16589042
Dark Magic Ritual: 76792184
Dark Magician: 46986414
Dark Magician: 40609080
Dark Magician Girl: 38033121
Dark Rabbit: 99261403
Dark Sage: 92377303
Dark Shade: 40196604
Dark Witch: 35565537
Dark Zebra: 59784896
Dark-Eyes Illusionist: 38247752
Darkfire Dragon: 17881964
Darkfire Soldier #1: 05388481
Darkfire Soldier #2: 78861134
Darkness Approaches: 80168720
Dark-Piercing Light: 45895206
Darkworld Thorns: 43500484
Deepsea Shark: 28593363
Delinquent Duo: 44763025
De-Spell: 19159413
Destroyer Golem: 73481154
Dice Armadillo: 69893315
Dimensional Warrior: 37043180
Disk Magician: 76446915
Dissolverock: 40826495
DNA Surgery: 74701381
Dokuroizo the Grim Reaper: 25882881
Doma The Angel of Silence: 16972957
Doron: 00756652
Dorover: 24194033
Dragon Capture Jar: 50045299
Dragon Piper: 55763552
Dragon Seeker: 28563545
Dragon Treasure: 01435851
Dragon Zombie: 66672569
Dragoness the Wicked Knight: 70681994
Dream Clown: 13215230
Driving Snow: 00473469
Drooling Lizard: 16353197
Dryad: 84916669
Dunames Dark Witch: 12493482
Dungeon Worm: 51228280
Dust Tornado: 60082869
Earthshaker: 60866277
Eatgaboon: 42578427
Eldeen: 06367785
Electric Lizard: 55875323
Electric Snake: 11324436
Electro-Whip: 37820550
Elegant Egotist: 90219263
Elf's Light: 39897277
Empress Judge: 15237615
Enchanted Javelin: 96355986
Enchanting Mermaid: 75376965
Eradicating Aerosol: 94716515
Eternal Draught: 56606928
Eternal Rest: 95051344
Exchange: 05556668
Exile of the Wicked: 26725158
Exodia the Forbidden One: 33396948
Eyearmor: 64511793
Fairy Dragon: 20315854
Fairy's Hand Mirror: 17653779
Fairywitch: 37160778
Faith Bird: 75582395
Fake Trap: 03027001
Feral Imp: 41392891
Fiend Kraken: 77456781
Fiend Reflection #1: 68870276
Fiend Reflection #2: 02863439
Fiend Sword: 22855882
Fiend's Hand: 52800428
Final Flame: 73134081
Fire Kraken: 46534755
Fire Reaper: 53581214
Firegrass: 53293545
Fireyarou: 71407486
Fissure: 66788016
Flame Cerebrus: 60862676
Flame Champion: 42599677
Flame Ghost: 58528964
Flame Manipulator: 34460851
Flame Swordsman: 45231177
Flame Swordsman: 40502030
Flame Viper: 02830619
Flash Assailant: 96890582
Flower Wolf: 95952802
Flying Kamakiri #1: 84834865
Flying Kamakiri #2: 03134241
Follow Wind: 98252586
Forced Requisition: 74923978
Forest: 87430998
Frenzied Panda: 98818516
Fusion Sage: 26902560
Fusionist: 01641882
Gaia Power: 56594520
Gaia the Dragon Champion: 66889139
Gaia The Fierce Knight: 06368038
Gaia The Fierce Knight: 00603060
Gale Dogra: 16229315
Gamma The Magnet Warrior: 11549357



Ganigumo: 34536276
Garma Sword: 90844184
Garma Sword Oath: 78577570
Garnecia Elefantis: 49888191
Garoozis: 14977074
Garvas: 69780745
Gatekeeper: 19737320
Gazelle the King of Mythical Beasts: 05818798
Gemini Elf: 69140098
Genin: 49370026
Germ Infection: 24668830
Ghoul with an Appetite: 95265975
Giant Flea: 41762634
Giant Germ: 95178994
Giant Mech-Soldier: 72299832
Giant Rat: 97017120
Giant Red Seasnake: 58831685
Giant Scorpion of the Tundra: 41403766
Giant Soldier of Stone: 13039848
Giant Trunade: 42703248
Giant Turtle Who Feeds on Flames: 96981563
Gift of The Mystical Elf: 98299011
Giganto: 33621868
Giga-tech Wolf: 08471389
Giltia the D. Knight: 51828629
Goblin Fan: 04149689
Goblin's Secret Remedy: 11868825
Goddess of Whim: 67959180
Goddess with the Third Eye: 53493204
Gokibore: 15367030
Graceful Charity: 79571449
Graceful Dice: 74137509
Grappler: 02906250
Gravedigger Ghoul: 82542267
Gravekeeper's Servant: 16762927
Graverobber: 61705417
Graveyard and the Hand of Invitation: 27094595
Great Bill: 55691901
Great Mammoth of Goldfine: 54622031
Great White: 13429800
Green Phantom King: 22910685
Greenkappa: 61831093
Griffore: 53829412
Griggle: 95744531
Ground Attacker Bugroth: 58314394
Gruesome Goo: 65623423
Gryphon Wing: 55608151
Guardian of the Labyrinth: 89272878
Guardian of the Sea: 85448931
Guardian of the Throne Room: 47879985
Guillotine Beetle: 84620194
Gust: 73079365
Gust Fan: 55321970
Gyakutenno Megami: 31122090
Hane-Hane: 07089711
Haniwa: 84285623
Happy Lover: 99030164
Hard Armor: 20060230
Harpie Lady: 76812113
Harpie Lady Sisters: 12206212
Harpie's Brother: 30532390
Harpie's Feather Duster: 18144506
Harpie's Pet Dragon: 52040216
Heavy Storm: 19613556
Hercules Beetle: 52584282
Hero of the East: 89987208
Hibikime: 64501875
High Tide Gyojin: 54579801
Hinotama: 46130346
Hinotama Soul: 96851799
Hiro's Shadow Scout: 81863068
Hitodenchak: 46718686
Hitotsu-Me Giant: 76184692
Holograh: 10859908
Horn Imp: 69669405
Horn of Heaven: 98069388
Horn of Light: 38552107
Horn of the Unicorn: 64047146
Hoshiningen: 67629977
Hourglass of Courage: 43530283
Hourglass of Life: 08783685
House of Adhesive Tape: 15083728
Hunter Spider: 80141480
Hyo: 38982356
Hyosube: 02118022
Hyozanryu: 62397231
Ice Water: 20848593
Ill Witch: 81686058
Illusionist Faceless Mage: 28546905
Imperial Order: 61740673
Insect Armor with Laser Cannon: 03492538
Insect Queen: 91512835
Insect Soldiers of the Sky: 07019529
Inspection: 16227556
Invader from Another Dimension: 28450915
Invader of the Throne: 03056267
Invigoration: 98374133
Iron Knight Gear Freed: 00423705
Jellyfish: 14851496
Jigen Bakudan: 90020065
Jinzo: 77585513
Jinzo #7: 32809211
Jirai Gumo: 94773007
Judge Man: 30113682
Just Desserts: 24068492
Kagemusha of the Blue Flame: 15401633
Kageningen: 80600490
Kairyu-Shin: 76634149
Kaiser Dragon: 94566432
Kaizer Seahorse: 17444133
Kamakiriman: 68928540
Kaminari Attack: 09653271
Kaminarikozou: 15510988
Kamionwizard: 41544074
Kanikabuto: 84103702
Karate Man: 23289281
Karbonala Warrior: 54541900
Kattapillar: 81179446
Key Mace #2: 20541432
Killer Needle: 88979991
King Fog: 84686841
King of Yamimakai: 69455834
Kiseitai: 04266839
Kojikocy: 01184620
Kotodama: 19406822
Koumori Dragon: 67724379
Krokodilus: 76512652
Kumootoko: 56283725
Kunai with Chain: 37390589
Kurama: 85705804
Kuriboh: 40640057
Kuwagata: 60802233
Kwagar Hercules: 95144193
La Jinn the Mystical Genie of the Lamp: 97590747
Labyrinth Tank: 99551425
Labyrinth Wall: 67284908
Lady of Faith: 17358176
LaLa Li-oon: 09430387
Larvas: 94675535
Laser Cannon Armor: 77007920
Last Day of Witch: 90330453
Last Will: 85602018
Laughing Flower: 42591472
Launcher Spider: 87322377
Launcher Spider: 80703020
Lava Battleguard: 20394040
Left Arm of the Forbidden One: 07902349
Left Leg of the Forbidden One: 44519536
Legendary Sword: 61854111
Leghul: 12472242
Leogun: 10538007
Lesser Dragon: 55444629
Light of Intervention: 62867251
Lightforce Sword: 49587034
Liquid Beast: 93108297
Little Chimera: 68658728
Little D: 42625254
Lord of D: 17985575
Lord of the Lamp: 99510761
Lord of Zemia: 81618817
Luminous Spark: 81777047
Lunar Queen Elzaim: 62210247
Mabarrel: 98795934
Machine Conversion Factory: 25769732
Machine King: 46700124
Magic Jammer: 77414722
Magic Thorn: 53119267
Magical Ghost: 46474915
Magical Hats: 81210420
Magical Labyrinth: 64389297
Magic-Arm Shield: 96008713
Magician of Black Chaos: 30208479
Magician of Faith: 31560081
Maha Vailo: 93013676
Maiden of the Moonlight: 79629370
Major Riot: 09074847
Malevolent Nuzzler: 99597615
Mammoth Graveyard: 40374923
Man Eater: 93553943
Man-Eater Bug: 54652250
Man-eating Black Shark: 80727036
Man-Eating Plant: 49127943
Man-Eating Treasure Chest: 13723605
Manga Ryu-Ran: 38369349
Marine Beast: 29929832
Masaki the Legendary Swordsman: 44287299
Mask of Darkness: 28933734
Masked Sorcerer: 10189126
Master & Expert: 75499502
Mavelus: 59036972
Mechanical Snail: 34442949
Mechanical Spider: 45688586
Mechanicalchaser: 07359741
Meda Bat: 76211194
Mega Thunderball: 21817254
Megamorph: 22046459
Megazowler: 75390004
Meotoko: 53832650
Mesmeric Control: 48642904
Messenger of Peace: 44656491
Metal Detector: 75646520
Metal Dragon: 09293977
Metal Fish: 55998462
Metal Guardian: 68339286
Metalmorph: 68540058
Metalzoa: 50705071
Millennium Golem: 47986555
Millennium Shield: 32012841
Milus Radiant: 07489323
Minar: 32539892
Minomushi Warrior: 46864967
Mirror Force: 44095762
Mirror Wall: 22359980
Misairuzame: 33178416
Molten Destruction: 19384334
Monster Egg: 36121917
Monster Eye: 84133008
Monster Reborn: 83764718
Monster Tamer: 97612389
Monstrous Bird: 35712107
Moon Envoy: 45909477
Mooyan Curry: 58074572
Morinphen: 55784832
Morphing Jar: 33508719
Morphing Jar #2: 79106360
Mother Grizzly: 57839750
Mountain: 50913601
Mountain Warrior: 04931562
Mr. Volcano: 31477025
Muka Muka: 46657337
Mushroom Man: 14181608
Mushroom Man #2: 93900406
Musician King: 56907389
M-Warrior #1: 56342351
M-Warrior #2: 92731455
Mysterious Puppeteer: 54098121
Mystic Horseman: 68516705
Mystic Lamp: 98049915
Mystic Plasma Zone: 18161786
Mystic Probe: 49251811
Mystic Tomato: 83011277
Mystical Capture Chain: 63515678
Mystical Elf: 15025844
Mystical Moon: 36607978
Mystical Sand: 32751480
Mystical Sheep #1: 30451366
Mystical Sheep #2: 83464209
Mystical Space Typhoon: 05318639
Needle Ball: 94230224
Needle Worm: 81843628
Negate Attack: 14315573
Nekogal #1: 01761063
Nekogal #2: 43352213
Nemuriko: 90963488
Neo the Magic Swordsman: 50930991
Nimble Momonga: 22567609
Niwatori: 07805359
Nobleman of Crossout: 71044499
Nobleman of Extermination: 17449108
Numinous Healer: 02130625
Octoberser: 74637266
Ocubeam: 86088138
Ogre of the Black Shadow: 45121025
One-Eyed Shield Dragon: 33064647
Ooguchi: 58861941
Ookazi: 19523799
Orion the Battle King: 02971090
Oscillo Hero: 82065276
Oscillo Hero #2: 27324313
Painful Choice: 74191942
Pale Beast: 21263083
Panther Warrior: 42035044
Paralyzing Potion: 50152549
Parasite Paracide: 27911549
Parrot Dragon: 62762898
Patrol Robo: 76775123
Peacock: 20624263
Pendulum Machine: 24433920
Pendulum Machine: 20404030
Penguin Knight: 36039163
Penguin Soldier: 93920745
Petit Angel: 38142739
Petit Dragon: 75356564
Petit Moth: 58192742
Polymerization: 24094653
Polymerization: 27847700
Pot of Greed: 55144522
Power of Kaishin: 77027445
Pragtical: 33691040
Premature Burial: 70828912
Prevent Rat: 00549481
Princess of Tsurugi: 51371017
Prisman: 80234301
Prohibition: 43711255

Quantas passwords!
Na próxima edição colocaremos a segunda parte. Até lá! 

NBA STREET V3

Saia da rotina: enterre, drible e divirta-se como nunca!

Por Ronny Marinoto

Nascer e crescer na periferia tem suas vantagens. Somente nestas áreas é possível ter contato com o verdadeiro "estilo de rua" presente em diversos esportes. Algo que não se aprende na escola. Na falta de lugares ideais para a prática esportiva, o improviso da galera gera variações criativas para um mesmo jogo e, com uma adaptaçãozinha nas regras, os boleiros ganham mais liberdade para agir. Em NBA Street V3 **impera a ginga dos jogadores de rua americanos. Os caras desenvolveram um estilo único tanto para se vestir quanto para jogar basquete: muita pose, agressividade e diversão.**

PROIBIDO PARA MENORES DE 1,90M

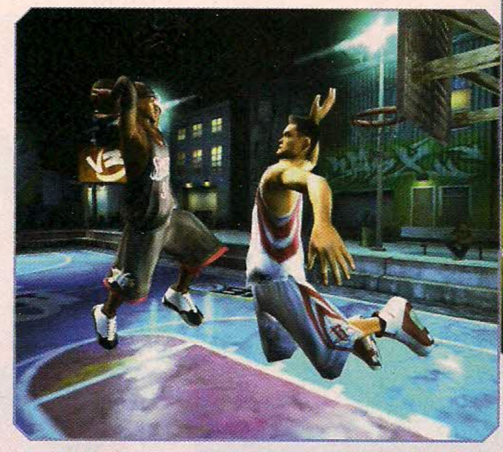
A série **Street**, apesar de exagerada, nos mostra uma visão dos esportes como eles são praticados fora do profissionalismo. Sem regras rígidas, onde as atitudes expressam o verdadeiro prazer do jogo e a motivação não está vinculada a um salário mensal. Por isso, a importância da habilidade altamente desenvolvida, que enche os olhos dos espectadores de alegria – normalmente a turma que te conhece – e traz uma satisfação indescritível ao atleta. Porque ali, jogando na quadra do seu bairro, não basta ganhar: tem que dar show e sair da rotina "passa, corre e encesta!".

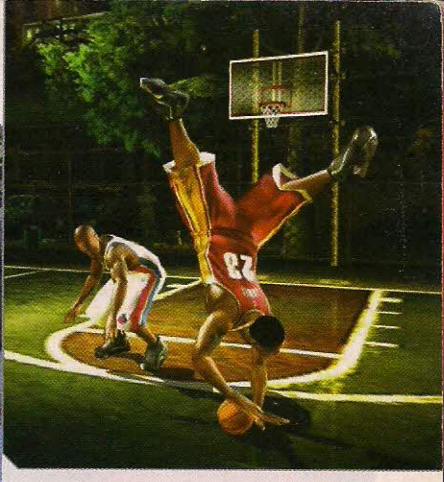




Ter mais de 1,90m pode facilmente lhe garantir um lugar no time, formado por três jogadores, mas se a sua técnica for mesmo boa, sua altura torna-se irrelevante. A prova disso é que algumas equipes têm uns baixinhos infernais. As jogadas são exageradas e até parece que são baseadas na narração dos jogadores após o jogo: você me viu voar a mais de três metros de altura, passar a bola por baixo das pernas, ao redor do pescoço e enterrar com apenas uma das mãos? Pois é assim que acontece. Claro que antes de fazer o passe para você encestar a bola e finalizar a jogada, um amigo já havia driblado o time adversário inteirinho, fez rodopios, plantou bananeira e tabelou com as costas de um otário. Pontes aéreas também são freqüentes e basta ir ao ataque para ver seus companheiros saltando como loucos a espera de receber um passe para executar uma enterrada estilosa. Esse tipo de jogada enche grande parte da "barra demolidora".

Na defesa, os movimentos não são tão avançados como no ataque, mas dá para dar uns tocos humilhantes. Normalmente você estará controlando o jogador que cometeu a última ação no ataque e poderá tentar a roubada de bola ou se posicionar embaixo da tabela para bloquear o arremesso.
É fácil aplicar uma seqüência de dribles, pois os comando aparecem no alto da tela. Ginga para lá, ginga para cá na frente do adversário, ele fica desnorteado e cai sentado no chão. Mas esse também é um dos momentos propícios para a roubada de bola.
Todos esses "malabarismos" são usados para encher a barra de Gamebreaker, que garante ao time um movimento especial durante o ataque. A cena é digna do cinema Hollywoodiano, com iluminação especial e ângulo de visão privilegiado. O tipo de jogada que você diz assim: essa deveria valer 3 pontos. E pode valer mesmo. O arremesso feito em Gamebreaker pode valer 1, 2 e até 3 pontos no placar, e ao mesmo tempo o adversário pode ter pontos subtraídos. Ou seja, tudo que você pediu a Deus.



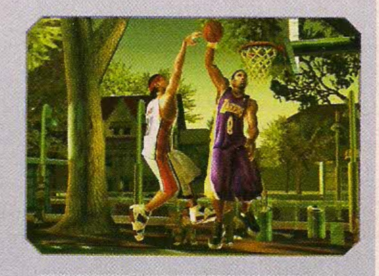


OS MELHORES DO MUNDO

Os melhores jogadores de basquete do mundo sem dúvida estão nos Estados Unidos, onde o esporte é um dos mais praticados, movimenta cifras estratosféricas e recebe grande incentivo. **V3** reúne todos os times da NBA e conta com a licença oficial dos atletas, inclusive craques lendários e os jovens que se destacaram na última temporada – como Carmelo Anthony, Baron Davis e Vince Carter.
O visual do game é muito bacana e cada astro teve suas características fielmente reproduzidas aqui. Na maior parte do tempo, a movimentação é suave, mas em enterradas de longa distância o jogador mais parece uma estátua voando em direção à cesta. O corpo do cara fica todo duro e a cena não flui legal. A visão do jogo, uma câmera que percorre a quadra lateralmente, não favorece quando a ação acontece do outro. Por conta da profundidade, fica difícil ter uma noção exata da posição da bola e dos jogadores e, normalmente, o computador leva vantagem. Cada cesta normal vale um ponto e o jogo termina quando alguém marca vinte e um.
O jogador tem a opção de encarar dois modos de jogo: Game On e Play It.
Game On é um jogo rápido para até quatro jogadores: escolha seu trio e mande ver. Mesmo nos desafios contra o computador é possível somar pontos para comprar acessórios e liberar jogadas. É a maneira mais fácil de se divertir, mas o melhor desafio fica por conta da segunda opção: Play It (confira o box nesta matéria). É possível customizar jogadores e até um time inteiro - você escolhe tudo, desde as cores do uniforme até o tipo de tênis que os atletas vão usar.
A trilha sonora só podia acompanhar o estilo de rua dos jogadores e o rap predomina entre os ritmos. Entre os bônus dá para assistir a um clip maneiríssimo feito com a banda Beastie Boys e trailers de **NFL Street 2** e **FIFA Street** - títulos que esbanjam a mesma arte de rua. O basquete pode não ser seu esporte favorito, mas **NBA Street V3** vai mexer com seu espírito competitivo, pode apostar.

ENCRENCA DAS BOAS

O melhor desafio do jogo está no modo Play It. Ao ingressar no Street Challenge, uma espécie de torneio entre bairros, o jogador terá pela frente dez semanas de competições ou, se preferir, setenta dias de puro basquete. Cada jogo terá uma condição especial, que é definida pelos donos da quadra e, para vencer, nem sempre será preciso fazer o maior número de pontos. Para passar por alguns desafios, você terá de vencer partidas relâmpago que terminam em 7 pontos, marcar 12 pontos só enterrando bolas, jogar sem o benefício da barra de Gamebreaker, fazer mais dribles para encher a barra antes do adversário, participar de campeonatos de enterrada e ficar jogando até atingir 750 mil trick points. Para completar esse modo, o jogador levará uma média de 40 horas. Tá bom para você?



Gráficos	8.5
Som	8.5
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	8.0

8.0 Nota Final

Produtora	EA Sports
Desenvolvimento	EA Canada
Jogadores	1 a 4
Gênero	esporte/basquete

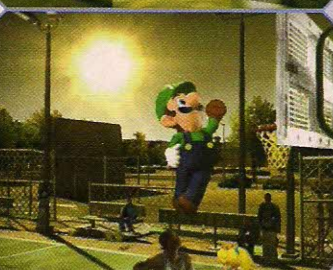
Saia da rotina "passe, corra e enceste" e você nunca mais vai querer saber dos jogos de basquete convencionais.

NINTENDO ALL STARS

O GameCube é o único a contar com o time All Stars da Nintendo, formado por Mario, Luigi e Peach. Os heróis do Reino Cogumelo destoam um pouco no visual e são baixinhos demais para competir em pé de igualdade contra os gigantes, mas nos quesitos pose e provocação, eles são os melhores. O trio não possui nenhum movimento especial, apenas sons que tocam durante enterradas e dribles, mesmo assim são legais. Somente sendo um amante da Nintendo e do bigodudo para saber o valor desse diferencial.





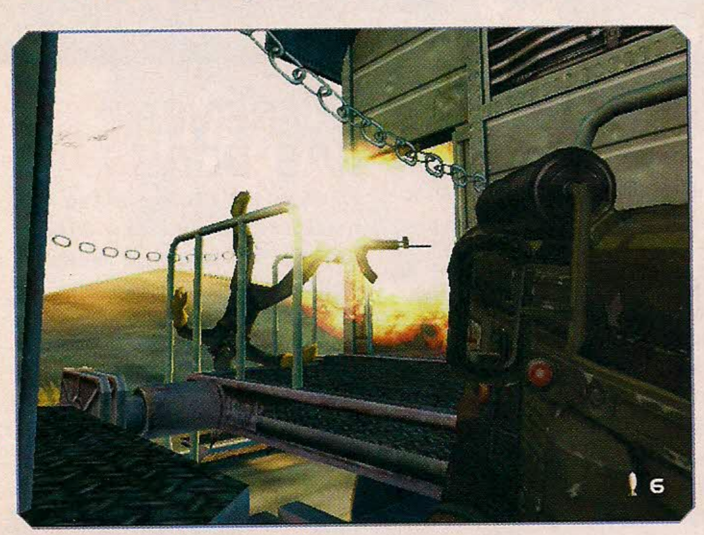




TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Tiroteio de primeira no Cube



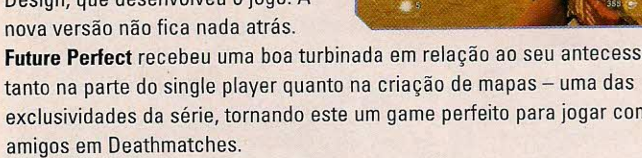




Quando **TimeSplitters 2** saiu, foi considerado por muita gente o melhor jogo de tiro em primeira pessoa do Cubo. E esse título não veio à toa. Afinal, parte da equipe que trabalhou em **GoldenEye 007** fundou a empresa Free Radical Design, que desenvolveu o jogo. A nova versão não fica nada atrás.



Future Perfect recebeu uma boa turbinada em relação ao seu antecessor, tanto na parte do single player quanto na criação de mapas – uma das exclusividades da série, tornando este um game perfeito para jogar com os amigos em Deathmatches.







ATRAVESSANDO AS ERAS... COM BALAS

O jogo mostra novamente o herói Cortez combatendo os aliens TimeSplitters, capazes de viajar no tempo. Por isso mesmo, você já pode imaginar a bagunça que eles podem causar. Sua missão é caçá-los, e cada fase rola em um período histórico diferente. O problema é que você não conta com as armas de raio disponíveis em seu tempo. Por isso, você deve se virar para arrumar a melhor arma que puder no tempo em que estiver. Ou seja, algumas vezes você terá só um revolver do velho oeste, em outras, terá canhões de plasma do período da guerra espacial.

Os cenários de cada época são impressionantes. Algumas vezes você estará passando pela Roma antiga, em outras, pela guerra civil americana. Todas com muitos locais para se esconder, usar de cobertura ou fazer tocaias. Há várias missões em que você poderá estar em carros, ou mesmo sobre um trem em alta velocidade, tendo de se proteger dos alienígenas.

Os modos de jogo são um show à parte. Você tem um Story Mode bem humorado, com Cortez entrando nas situações mais absurdas. Mas se preferir apenas a pancadaria rolando solta, então é o Arcade que deve procurar. O modo Challenge serve para libertar vários itens, mas o multiplayer ainda é a melhor parte. Os mapas estão muito mais fáceis de serem criados e pode representar qualquer época que o jogo visita, garantindo muitas horas de diversão para os jogadores mais criativos.

HORAS DE DIVERSÃO

TimeSplitters: Future Perfect cumpre muito bem a tarefa de superar o seu antecessor, e é um jogo muito bom de ser jogado tanto sozinho quanto com a galera. Você vai se divertir até mesmo criando mapas, e perderá horas jogando neles com seus amigos. A Free Radical Design está novamente de parabéns por criar mais um tiroteio de qualidade, algo em falta para um console Nintendo.

Daniel Lima





Gráficos	8.5
Som	7.5
Jogabilidade	7.5
Diversão	8.5
Replay	8.0

8.0 Nota Final

Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Free Radical Design
Jogadores	1 a 4
Gênero	FPS

Prato cheio pra quem gosta de preparar o cenário onde vai atirar nos amigos.



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

A franquia sanguinolenta da Midway dessa vez recebeu um upgrade muito mais voltado para os novos personagens e cenários do que para gráficos, se comparado com **Mortal Kombat: Deadly Alliance**. São vários personagens, parte deles habilitados apenas após algumas jogadas no Konquest Mode, e alguns exclusivos da versão GameCube, como Shao Kahn e Goro. Os novos personagens fazem realmente diferença. Noob Saibot & Smoke, que aparecem fundidos em um só ciborgue que possui dois estilos de luta diferentes. Shujinko, que aprende diversos golpes de outros Kombatentes, como o arpão de Scorpion, ou golpe congelante de Sub-Zero.



Gráficos	8.0
Som	7.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.5
Replay	8.0
8.0	Nota Final
Produtora	Midway
Desenvolvimento	Midway
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Luta

Sangue e violência continuam em alta, ou seja, tudo que os fãs desejam.

E assim vai. São vários modos de jogo, desde o já tradicional modo Arcade para espancar o adversário sem pensar muito, até o modo Konquest, para destravar cenários e personagens, Chess Kombat, que é o bom e velho xadrez com um pequeno toque **Mortal Kombat e Puzzle Kombat**, que é um jogo estilo **Tetris**, que mostra dois Kombatentes lutando enquanto as peças caem. Tudo isso muito carregado no tradicional sangue virtual e nos gritos de dor e de ameaças, sem esquecer dos fatalities no final.



O controle do GameCube, definitivamente, não é um dos melhores para jogos de luta, mas a Midway caprichou para que a versão de Cube fosse melhor do que a das concorrentes. Uma pena que o Cubo não possa ter uma versão online, mas ainda assim, basta telefonar e chamar os amigos para que o sangue role.

Daniel Lima


OS DEUSES ESTÃO FURIOSOS.
É A HORA DO:
RAGNARÖK
A SÉRIE EM QUADRINHOS QUE DEU ORIGEM A UM DOS GAMES ONLINE MAIS JOGADOS DA ATUALIDADE
RAGNARÖK
1
RAGNARÖK
Lee Myung Jin
2
3
RAGNARÖK
JÁ NAS BANCAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR
CONRAD EDITORA
© LEE MYUNG-JIN, DAIWON C.I. INC. ALL RIGHTS RESERVED.



WARIOWARE: TOUCHED!

A insanidade não tem limites!

WarioWare é uma coisa engraçada. Era um jogo com gráficos horrorosos, curto e com uma infinidade de minijogos simples, que rolavam em uma velocidade extremamente alta. Mas, mesmo assim, não conseguíamos deixar de jogá-lo, sozinhos ou com os amigos na versão para GC. Não é à toa que o jogo ganhou ainda duas novas versões, *Touched* e *Twisted*. Touched é o que você procura. Depois de tomar conta do GBA e do GameCube, o ganancioso Wario descobriu que as duas telas do Nintendo DS poderiam lhe render duas vezes mais dinheiro! Sem perder tempo, ele e os amigos começaram a produção de *WarioWare: Touched*. Melhor para nós, já que a diversão é em dobro também!

O DIFERENCIAL NINTENDO

A grande novidade nesse novo título é o uso da caneta Stylus e do microfone. Como a interatividade é o ponto forte do DS, ao todo são 180 minigames, nos quais você deverá usar a tela sensível do portátil para as mais diversas ações. Prepare-se para desenhar,



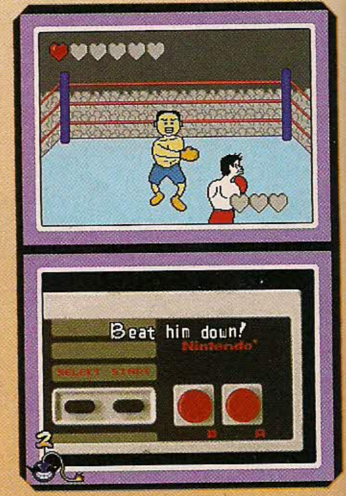


ligar, clicar, arrastar, cortar, estourar, assoprar, assinalar e muitas outras formas de se completar os microgames. Para quem jogou as versões anteriores, o primeiro contato com **Touched!** é meio confuso devido à quantidade de ações possíveis e à forma como as duas telas se relacionam. Mas alguns minutos de treino resolvem isso facilmente.

O quê? Você é mais louco ainda que o jogo e nunca testou um game da série **WarioWare**? Então aqui vai uma colher de chá: o objetivo é realizar uma série de microjogos, cada um com cerca de três a cinco segundos. Fique atento à dica que aparece, pois ela diz o que você deve realizar. Tudo seria muito fácil se não fosse a velocidade crescente à medida que sua pontuação vai melhorando. E é por volta dos 25 pontos que a ação fica alucinante, um verdadeiro desafio à sua percepção e sua agilidade. Bem vindo ao mundo de **WarioWare: Touched!**

RÁPIDO MESMO

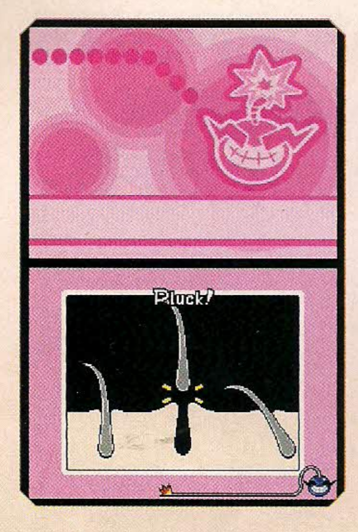
Outro ponto forte do jogo são os personagens. São dez deles ao todo. Entre os personagens já conhecidos estão o egoísta Wario, a

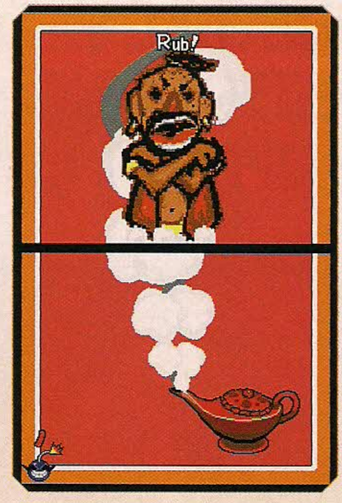


pop star Mona, o dançarino Jimmy, as ninjas Kat e Ana, o maluco Dr. Crygor e o nintendista 9-Volt.

A eles, juntam-se o robô audiofônico Mike, criado pelo Dr. Cygor, a macabra (ou fofa, depende das suas preferências) Ashley e o "misterioso" Wario Man.

Cada um deles possui uma história







animada antes de a ação começar, o que pode garantir algumas boas risadas. Outro detalhe é que cada um deles representa um tipo de ação que deve ser realizada nos minigames. Nos do Wario, por exemplo, você precisa dar toques rápidos na tela com a caneta, para estourar balões. Já nos das pequenas Kat e Ana você deve literalmente desenhar na tela! Os do Mike exigem que você assopre na tela para estourar bolas de chiclete. Nada tão complicado, mas com certeza desafiador à medida que o placar aumenta.

O maior problema do jogo também entra aqui: por serem apenas dez personagens, não é difícil habilitar todos os jogos. Por serem jogos extremamente rápidos, você pode habilitar todos os personagens em menos de uma hora! Por isso, **WWT** é um jogo bastante curto.

TONELADA DE SEGREDOS

Apesar de curto, **WW: Touched!** possui vários segredos escondidos, obtidos através de uma boa pontuação com os personagens. Dessa forma, você pode habilitar outros minigames ou adquirir brinquedos para a sala "Toys". São diversas bugigangas que variam de ioiô e mesas de ping-pong até calculadoras e pianos. Completar todos os brinquedos é uma tarefa só para os mais habilidosos jogadores!

Graficamente falando, o jogo não teve muitas inovações além da composição 3D do mapa da cidade. Com certeza é uma nova experiência para aqueles que jogaram as outras versões de **WarioWare** para GBA, mas toda aquela loucura gráfica mantém a sua essência. Prepare-se para ver vários desenhos que parecem saídos do Paint do Windows, misturados com fotos reais e game sprites de outros sucessos da Nintendo. A parte sonora conta com uma grande variedade de efeitos sonoros e músicas temas dos personagens que casam bem com a ação. Tudo muito doido, como se fosse uma salada de games. Mas qual seria a graça se esse fosse um jogo comum?

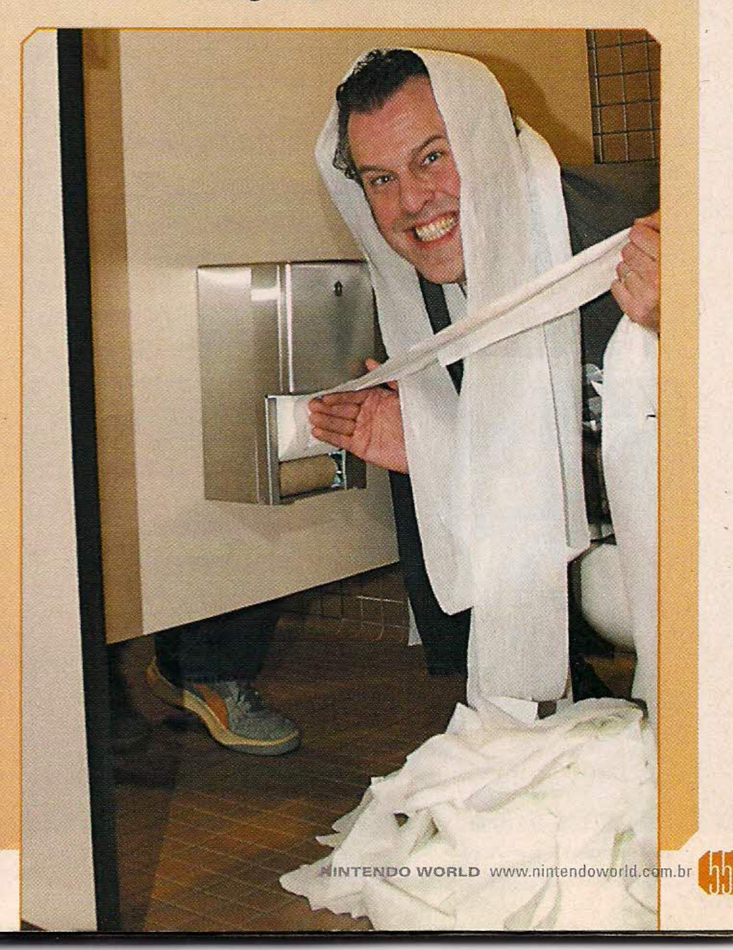
JP Nogueira

Gráficos	8.0
Som	6.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	8.0
Replay	10.0
Nota Final	**8.5**
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1
Gênero	Variedades

Um excelente jogo para desafiar os seus próprios limites! E encher o bolso do Wario de $$$!

Fotos: Nintendo Power







SHAMAN KING •LEGACY OF SPIRITS •SOARING HAWK •SPRINTING WOLF

Seguindo a fórmula mágica de Pokémon

Desde o lançamento de Pokémon não é estranho que um jogo tenha duas versões parecidas, com apenas uma ou outra característica exclusiva. Basta ver a Capcom lançando duas versões de **Megaman EXE**, ou a Atlus com duas versões de **Demikids**. Agora é a vez da Konami lançar seus "Pokémon". **Shaman King: Legacy of Spirits** vem em duas versões muito semelhantes, a **Soaring Hawk** e **Sprinting Wolf**.

OVERSOUL NA POKÉBOLA!

Shaman King já é bastante conhecido por aqui. Ele está no Cartoon como anime, está nas bancas como mangá, está nos eventos como cosplays, camisetas, trilhas... E por isso mesmo estamos acostumados com os nomes originais, como Manta, Ryu e companhia. A versão trazida pela Konami vem com os nomes adaptados para o público norte-americano. Portanto, os fãs vão estranhar um pouco a diferença de nomes. Mas fora isso, o jogo é bastante fiel ao anime. Aliás, fiel demais, deixando o jogo óbvio para quem já o viu. Quem não viu, não perderá nenhum detalhe, pois existem textos, quase intermináveis, que reproduzem a conversa entre todos os personagens.

Legacy of Spirits é basicamente Pokémon com espíritos. É impossível não se lembrar de Pokémon! Cada uma das duas versões tem almas (Pokémon?) diferentes, e podem ser trocadas. Os espíritos podem ser capturados usando Placas Mortuárias (Pokébolas?). Durante as batalhas, você pode escolher entre vários golpes, que podem ser utilizados em quantidade limitada, exatamente como os PPs do jogo da Nintendo.

E as semelhanças não terminam: cada alma tem suas fraquezas e pontos fortes, e quando você vence um trein... digo, um Shaman inimigo, seu fantasma ganha pontos de experiência, enquanto Yoh ganha experiência e dinheiro. Os fantasmas aparecem a cada dois passos em certas áreas, e chega a irritar. No final, você acabará percebendo que vale mais a pena ficar treinando apenas o Amidamaru do que qualquer outro fantasma. Apenas para não dizer que ele é idêntico a Pokémon, você pode unir dois ou mais fantasmas, tornando-o ainda mais poderoso.





AMIDAMARU, EU ESCOLHO VOCÊ!

Se na jogabilidade é uma cópia descarada de Pokémon e não traz novidade alguma ao gênero, pelo menos os gráficos irão agradar bastante, já que são bem fiéis ao anime. O mesmo pode ser dito sobre o som, que vai fazer os fãs do anime ter déjà vu. Uma última coisa que faltou copiar de Pokémon e que tornaria **SK** muito mais interessante para os jogadores é uma opção de batalhas por cabo Link, pois o mais divertido seria poder criar o nosso próprio Shaman Fight com os colegas. Uma pena.

Daniel Lima



Gráficos	7.0
Som	6.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	5.0
Replay	5.0

6.0 Nota Final

Produtora	Konami
Desenvolvimento	Konami
Jogadores	1
Gênero	RPG

Clone de Pokémon, com a história interessante do anime.

KLONOA 2: DREAM CHAMP TOURNAMENT













Ele não é o Kirby, mas está de volta ao mundo dos sonhos

Esta não é a primeira vez que o bichinho preto e branco da Namco aparece no GBA. O primeiro game de Klonoa chegou ao portátil faz um bom tempo, em 2001. Mesmo este jogo, **DCT**, foi lançado no Japão em 2002. Seja como for, caso você tenha gostado da versão anterior, é bem provável que a história se repita com Klonoa 2. Nunca ouviu falar no game ou na história dele? Então não estranhe quando perceber que algumas horas se passaram desde que você começou a jogar. A história tem início quando **Klonoa** acha o anúncio de um campeonato. Assim que termina de ler, ele é teletransportado para um lugar estranho. Depois de encontrar dois de seus amigos – Lolo e Popka –, Garen, o organizador da tal competição explica que eles estão ali para mostrar quem é o melhor herói de todos os tempos. Todos eles estão em uma dimensão criada por Garen, e terão que atravessar os quatro cantos do local se quiserem voltar para casa. Fácil? Nem tanto!

O TORNEIO DOS SONHOS!

O jogo é dividido em cinco mundos diferentes. Imagine que cada um deles tem apenas uma fase. Seria bem fácil se elas não estivessem separadas em nove estágios. Pior ainda: cada estágio é dividido em três níveis. Para passar de um estágio para outro, você terá que reunir os três Fragmentos Estelares que estão espalhados pelos três níveis. No início eles ficam em locais simples, de fácil acesso, mas depois de um tempo é melhor se acostumar com a idéia de passar mais de uma vez pelo mesmo lugar enquanto os procura. Como se já não bastasse isso, ainda existem trinta gemas verdes que devem ser reunidas. São elas que vão determinar sua nota ao final de cada missão. Fique atento!

Os inimigos são um ponto interessante do game. Além de serem simpáticos, eles mais ajudam do que atrapalham. Está difícil alcançar aquele Fragmento Estelar que está no topo da tela? Basta pegar um adversário próximo e usá-lo para pular mais alto. É óbvio que se algum deles encostar em Klonoa, um ponto do seu life será perdido. No entanto é fácil fazer com que isso não aconteça.



Só faltou mesmo um modo multiplayer! Uma boa pedida para a coleção.

Falando nos adversários, a passagem de uma fase para outra sempre conta um chefe. A disputa será meio complicada, já que enquanto você joga alguns inimigos comuns em cima dele para deixá-lo atordoado, as trinta gemas verdes estarão espalhadas no cenário esperando para serem reunidas.

GEMAS, FRAGMENTOS... O QUE FALTA?

O mundo 2D de **Klonoa 2** faz o gênero "bonitinho". Além de bem trabalhados, os cenários são bem coloridos, mais que o normal. Os sons são agradáveis, porém algumas vezes a concentração no jogo é tanta que você simplesmente se esquece deles. Os movimentos de Klonoa são bem simples. Consistem apenas em pular, voar por um tempo limitado e carregar itens ou adversários. Alguns obstáculos exigem um pouco de prática, mas nada muito preocupante. É fácil pegar o jeito e entender o que deve ser feito em determinada hora. **Klonoa 2: Dream Champ Tournament**, não é inovador e já tem quase três anos de idade. Mas nem por isso deixa de ser divertido!

Juliana Fernandes



RACING GEARS

Você se lembra de **Rock 'n' Roll Racing**? Claro que você lembra. O jogo recebeu um remake há pouco tempo para o GBA e foi bastante elogiado. Se você foi um dos que elogiou, então pode deixar um espaço reservado para **Racing Gears** em sua coleção. Apesar de não ser muito inovador, **Racing Gears** é um pouco mais complexo do que outros do mesmo gênero. Nada de ficar só ultrapassando marmanjos. Além de vencer as corridas, também será necessário conseguir dinheiro suficiente para melhorar seu carro, comprar pneus específicos para cada pista e, é claro, o bom e velho óleo que fará aquele adversário chato derrapar e sair da sua cola.

O game tem alguns pontos interessantes. Os pilotos, por exemplo, têm habilidades especiais. Enquanto uns podem roubar dinheiro dos participantes durante a corrida, outros podem ter a velocidade de seu carro aumentada automaticamente quando passam por uma armadilha.

Os gráficos são bons, principalmente na apresentação. Apenas os efeitos como chuva e neve poderiam ter sido melhor trabalhados. A parte sonora possui até mesmo algumas vozes digitalizadas, que dão um bom clima ao jogo. E se você não gostar desta ou daquela música, basta trocar durante as corridas. O controle no início é bem complicado. O carro escorrega mais do que criança correndo de meia em chão recém encerado, mas depois de um tempo você pegar o jeito e as coisas ficam bem simples.

Juliana Fernandes







Gráficos	8.5
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	7.5
Replay	8.0
Nota Final	8.5
Produtora	Orbital Media
Desenvolvimento	Orbital media
Jogadores	2
Gênero	Corrida

É excelente para quem gosta do gênero.

ACE COMBAT ADVANCE







Ace Combat já é um velho conhecido dos amantes de simuladores de batalhas com jato em 3D. Mas como o diminuto GBA seria incapaz de reproduzir esse tipo de batalha, o resultado acaba sendo uma tremenda mediocridade. O jogador da versão do console está acostumado a uma história interessante e a gráficos fiéis a realidade, tudo que não acontece aqui, no jogo de GBA. Tudo que resta é um simplório jogo de tiro, com movimentação livre pela tela.

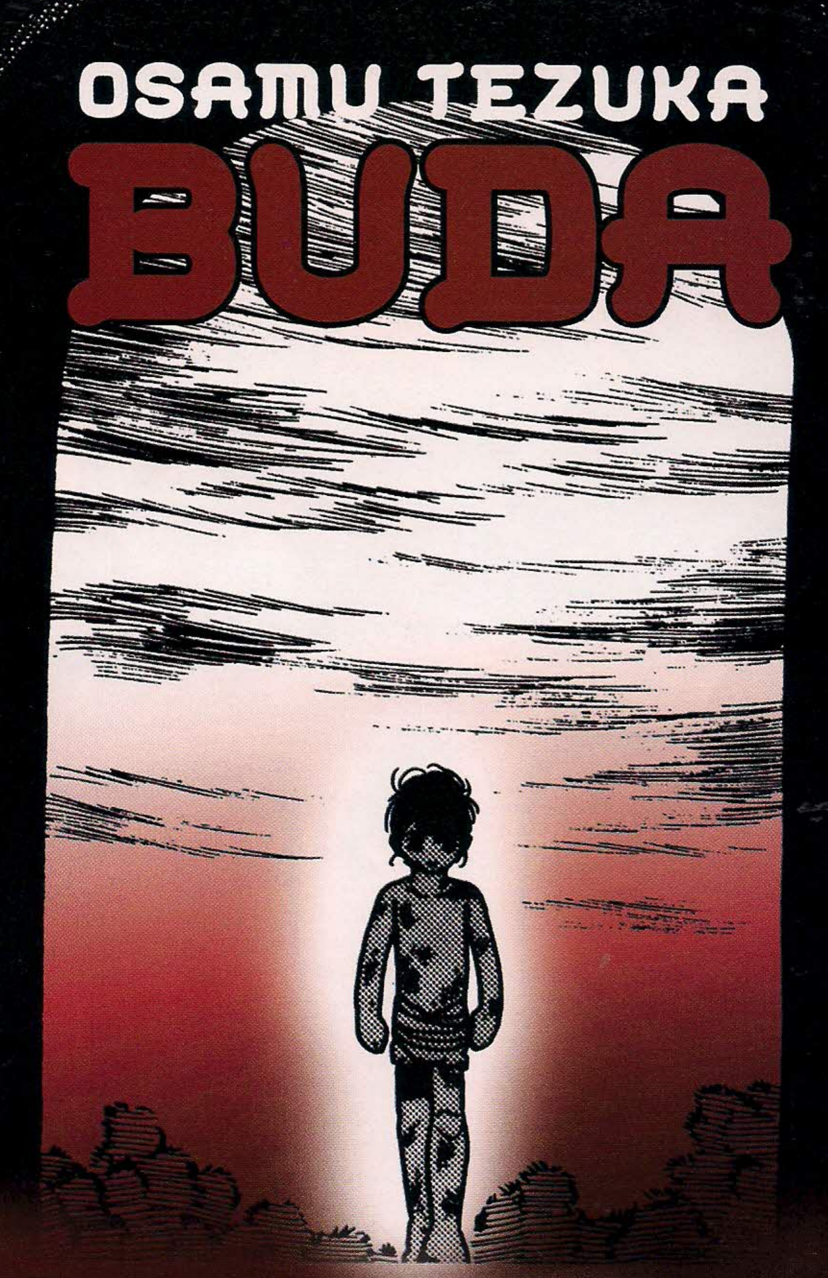
O jogo é bem simples: você deve cumprir as missões e, para isso, basta olhar para o mapa. Os pontos amarelos são os inimigos em terra, os vermelhos são os aviões inimigos, e a seta indica onde está o próximo objetivo. O jogo é bem simples – na verdade, simples demais. Basta seguir as missões e abater os aviões inimigos. Mas não pense que será fácil abater os aviões perseguidores, os inimigos no chão e, ainda, escapar ileso para completar a missão no tempo certo. Primeiro, é quase impossível enxergar os tiros e mais difícil ainda escapar deles. Muitas vezes é melhor tentar ir logo ao objetivo do que tentar abater os inimigos à volta. O som do jogo é outro ponto contra: a música de fundo passa despercebida, e os tiros e explosões são estranhos, parecem mais batidas no teclado do que tiros de verdade.

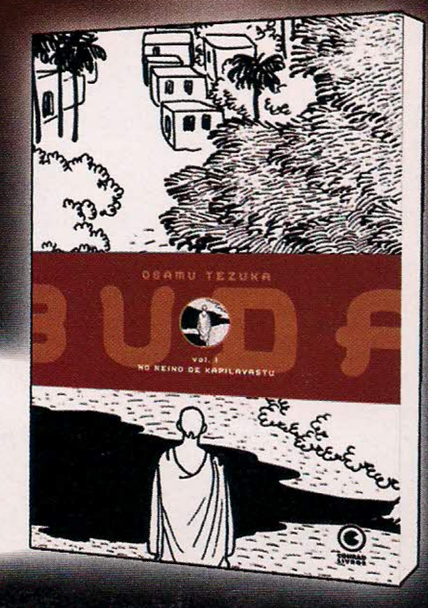
A Namco tentou passar a sua franquia para o GBA, e fracassou vergonhosamente. Ela não conseguiu diminuir para o portátil nem metade do charme que a saga tem no console, o que é uma grande pena. **Ace Combat** Advance não empolga nem mesmo quem já é fã da franquia.

Daniel Lima

Gráficos	6.0
Som	2.5
Jogabilidade	5.0
Diversão	4.0
Replay	4.0
Nota Final	4.5
Produtora	Namco
Desenvolvimento	Namco
Jogadores	1
Gênero	Tiro

O jogo não empolga nem o fã mais ardoroso da franquia.


OSAMU TEZUKA
BUDA


OSAMU TEZUKA
BUDA

STAR FOX 64 (N64)

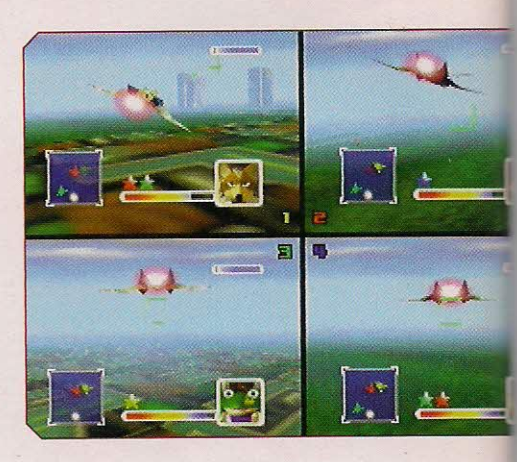
O time da raposa recebe sua segunda missão

Por Orlando Ortiz

Quem não se lembra de Fox McCloud, o melhor piloto-raposa da galáxia? Após se apresentar no Super NES, este membro do **Star Fox** Team fez nascer uma verdadeira legião de fãs de jogos de nave.
No ano de 1997, **Star Fox 64** foi lançado para o Nintendo 64 e trouxe a trupe de volta: Fox McCloud (raposa), Slippy Toad (sapo), Falco Lombardi (falcão) e Peppy Hare (coelho).
Com isso, as batalhas espaciais entraram na era poligonal contra as forças de Andross.
O sucessor de **Star Fox** (Super NES) consegue levar adiante o nome da série, melhorando o que parecia ser perfeito. Extremamente desafiador, **Star Fox 64** é o tipo de game que faz você perder o sono, até mesmo após o final. A razão para o sucesso desta saga épica se esconde atrás de um homem: Shigeru Miyamoto. Questionado sobre as inovações do lançamento em uma entrevista, Miyamoto revela: "Eu diria que 60% do **Star Fox 64** vem do jogo original, 30% do **Star Fox 2** e 10% são novidades". Após o cancelamento de **Star Fox 2** para o console de 16 bits, muitas das novidades ficaram arquivadas até o lançamento do novo game para N64. Um dos sonhos do produtor era de transformar o game em uma experiência mais próxima à ação vista em filmes produzidos para o cinema. Logo de início encontramos mudanças: os grunhidos dos personagens do game original foram trocados por mais de 40 minutos de vozes digitalizadas. Algo fabuloso, se considerarmos os vários limites – tamanho dos arquivos e custo de produção, entre outros – dos games em cartucho.

Uma infinidade de alvos

A história do jogo se divide em 15 estágios, não mais limitados à ação aérea: um submarino e um tanque foram somados à frota de combate, trazendo muita diversão e maior variedade às fases.
No geral, o game segue a mesma linha do original, com uma rota pré-definida a ser cumprida até o final de cada área e uma infinidade de inimigos para serem abatidos. As opções de exploração são poucas, porém, isso é compensado com muita ação e explosões do começo ao fim. Mas as novidades não acabam por aí: além do modo solo, você pode travar batalhas intensas contra três amigos simultaneamente, utilizando o modo Split Screen com a tela dividida – característica vista também em outros games, como **Goldeneye 007**. O suporte ao rumble pack traz ainda mais emoção à partida, vibrando de acordo com a ação da tela.





A história de **Star Fox** é curiosa: um jogo feito para testar a tecnologia de polígonos no Super NES acabou se tornando um game revolucionário. Seu sucessor entrou em cena com força total, provando que no final das contas, um raio pode cair duas vezes no mesmo lugar.
Antes de sair detonando o tão esperado **Star Fox**: Assault, para GameCube, dê uma passadinha no asilo Nintendo para dar um alô ao bom e velho N64. Com certeza a visita será prazerosa e cheia de boas memórias. Bom jogo!

As origens de Star Fox

Em meados de 1993 foi lançado o revolucionário **Star Fox** para o Super Nintendo, trazendo 16 megabits da mais pura ação.
As naves poligonais eram desajeitadas e os prédios mais pareciam blocos gigantes, porém, os gráficos estranhos não impediram o sucesso deste jogaço, que esbanjava estilo e jogabilidade. Com personagens cativantes, o jogo ganhou o público e redatores do mundo todo rasgavam a competição com reviews favoráveis ao novo game.
Conhecido na Europa como **Starwing**, inaugurou uma nova safra de games que se beneficiavam do chip SuperFX, capaz de renderizar polígonos em tempo real. A trilha sonora fantástica foi criada pelo compositor Hajime Hirasawa, que hoje trabalha fazendo música para celulares – uma pena!
E não é a toa que o jogo continua recebendo seqüências, todas elas de enorme sucesso. O que muitos não sabem é que a Argonaut co-produziu o game original, sendo um dos únicos jogos de sucesso da empresa, mais conhecida por fracassos como **Creature Shock** (lançado para diversos consoles).
Outra curiosidade é que bem antes do lançamento para o Super Nintendo, outro jogo com o mesmo nome fora lançado para o Atari 2600, mas a única relação entre eles são as naves espaciais.
Sim, o vovô dos games também teve seu **Star Fox**, criado por uma empresa chamada Mythicon. Obviamente não vingou.

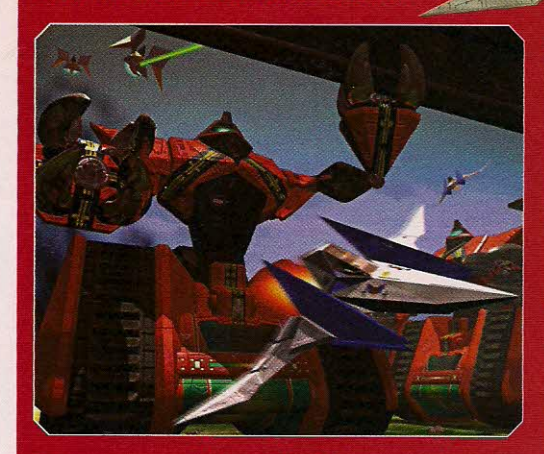
DICAS

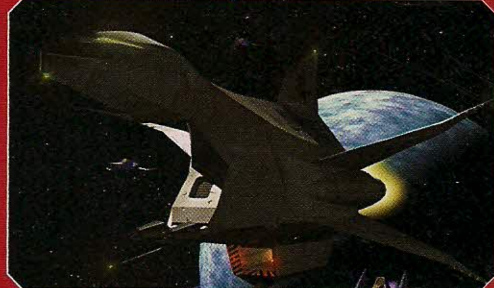
Habilite o Land Master (Tanque Antiaéreo)

Ganhe uma medalha na fase Venom, jogando na dificuldade Normal e o Land Master ficará disponível para o modo Versus.

Nova tela de abertura

Ganhe todas as medalhas do jogo e você habilitará uma nova tela de abertura para o game.







Personagens para o modo Versus

Ganhe uma medalha jogando na fase Venom e na dificuldade Expert para habilitar Falco, Fox, Peppy e Slippy para o modo versus.

Outra dimensão

Na terceira fase, vá direto para o Asteroid Belt. Atire repetidas vezes no segundo asteróide grande, até que ele seja destruído. Um objeto parecido com um pássaro sairá de dentro dele. Bata sua nave contra este "pássaro" para entrar em uma dimensão secreta. Atire nos objetos até chegar ao chefe. Acertando as letras que formam a palavra "THE END" você termina a fase.
As letras ficarão com a cor laranja quando estiverem na ordem correta.

Modo Expert + Sound Test

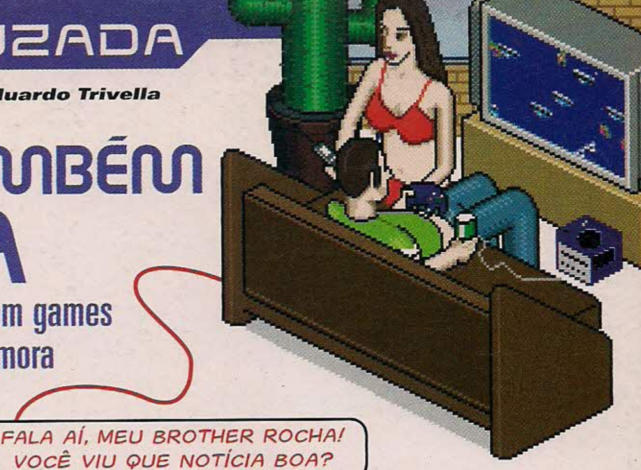
Se o jogador abater um certo número de inimigos em cada fase habilitará a dificuldade Expert. Confira na lista a quantidade de inimigos que você deverá destruir em cada área. Use a alavanca analógica para a direita ou para a esquerda na tela de menu principal para selecionar o modo Expert. Com isso também ficará liberada a opção Sound Test.



Aquas	150
Area 6	300
Correria	150
Fortuna	50
Katina	150
Macbeth	150
Meteo	200
Sector X	150
Sector Y	150
Sector Z	100
Solar	100
Titania	150
Venom	200
Bolse	150
Zoness	250



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella



A GENTE TAMBÉM JOGA

Empresas brasileiras fazem games e todo mundo comemora

FALA AÍ, MEU BROTHER ROCHA! VOCÊ VIU QUE NOTÍCIA BOA?

DO QUE VOCÊ TÁ FALANDO? É SOBRE A EMPRESA BRASILEIRA QUE VAI PRODUZIR GAMES PRO DS? DEMAIS, NÉ? NEM DÁ PARA ACREDITAR!

ISSO MESMO! QUE ORGULHO, CARA! A NINTENDO SEMPRE FOI CONSIDERADA INFLEXÍVEL E, DE UNS TEMPOS PARA CÁ, ESTÁ CADA VEZ MAIS ABERTA PARA O MUNDO. QUEM SABE AGORA EU CONSIGA VENDER UMAS IDÉIAS PARA ELES?

ISSO É MUITO LEGAL MESMO. QUEM DIRIA QUE ISSO PODERIA ACONTECER UM DIA? NEM NOS SONHOS MAIS OTIMISTAS. SE DER CERTO, ISSO VAI ABRIR MUITAS PORTAS PARA OUTRAS EMPRESAS NACIONAIS. IMAGINE SÓ AS POSSIBILIDADES? NOSSO POVO É TÃO CRIATIVO, SÓ PRECISA MESMO DE UM EMPURRÃOZINHO PRA FAZER BONITO!

E ESSE EMPURRÃOZINHO VAI SER COM A STYLUS! VOCÊ CONHECE PESSOALMENTE O PESSOAL DA MADGAM, A EMPRESA CARIOCA QUE VAI CRIAR GAMES PRO DS. VAI, DESEMBUCHA AÍ PRA MIM: O QUE ELES ESTÃO ACHANDO DE TUDO ISSO? FOI MUITO DIFÍCIL ABRIR AS PORTAS DA BIG N? QUAIS OS PROJETOS DOS CARAS?

CARA, ELES ESTÃO TÃO EMPOLGADOS QUANTO A GENTE. TÊM VÁRIOS PLANOS, ESTÃO CHEIOS DE IDÉIAS. O QUE EU SEI É QUE VAI ROLAR UM GAME DE FUTEBOL E TAMBÉM UM DE LUTA. ELES ESTÃO BOLANDO OUTRAS COISAS MALUCAS TAMBÉM, SÓ QUE NÃO PODEM CONTAR AINDA. VOCÊ IMAGINA A ADRENALINA QUE DEVE DAR CRIAR UM GAME QUE JÁ TEM TANTA EXPECTATIVA? EU ESTOU TORCENDO PELOS CARAS.

NÃO SÓ VOCÊ, MAS TODO MUNDO ESTÁ FAZENDO FIGA PRA ELES. JÁ PENSOU SE ELES FAZEM SUCESSO? UM MONTE DE GENTE VAI QUERER TRABALHAR COM CRIAÇÃO DE GAMES. QUER DIZER, MUITA GENTE JÁ SONHA COM ISSO, MAS AGORA O SONHO ESTÁ SE TORNANDO REALIDADE. ESTOU ACHANDO QUE VAMOS PERDER ALGUNS LEITORES, MAS VAMOS GANHAR COMPANHEIROS DE TRABALHO. LEGAL, NÉ?

PODE ESCREVER AÍ: ISSO É O COMEÇO DE UMA COISA MUITO LEGAL QUE VAI ROLAR NO BRASIL. É O FAMOSO MERCADO DE GAMES QUE VAI LOGO SE DESENVOLVER E GANHAR FORMA. PODE ME CHAMAR DE SONHADOR, MAS SOU OTIMISTA. CONHEÇO MUITOS LEITORES QUE JÁ ESTUDAM PARA CRIAR GAMES. IMAGINA O QUE ESSE PESSOAL VAI ESTAR FAZENDO EM TRÊS ANOS?

GAMES COM A NOSSA CARA! HA HA HA. OLHA SÓ QUE BACANA: JOGAR UM "LINHA CRUZADA DELUXE" NO GAMECUBE! NÃO IA TER LÁ MUITA AÇÃO, MAS COMO VOCÊ MESMO DISSE, O BRASILEIRO É CHEIO DE CRIATIVIDADE E NÃO FALTARIAM OPÇÕES. CARA, QUE VIAGEM!

NÓS EM UM GAME BRASILEIRO? TÁ LOUCO? SÓ SE FOSSE PRA FAZER PARTICIPAÇÃO ESPECIAL! ALÉM DO MAIS, A GENTE É MUITO FEIO E FRACOTE PRA VIRAR HERÓI DE JOGO. VOCÊ NÃO TÁ COM ESSA BOLA TODA NÃO, RAPAZ!

FRACOTE NÃO! EU SOU CAMPEÃO PAULISTA DE HALTEROCOPISMO! DÁ UM LOOK NO MÚSCULO DO MEU GOGÓ! SACOU O PERFIL DE CAMPEÃO?

SE LIGA! PRA VIRARMOS HERÓIS, SÓ FAZENDO COMO O MARIO E COMENDO MUITO COGUMELO! MAS NO BOM SENTIDO, É CLARO!

TOP 5

Para aproveitar a entrada do Brasil no seleto mundo de desenvolvedores Nintendo, listamos alguns jogos que gostaríamos de ver produzidos por nossos compatriotas:

1 The Mims
Simulador no qual o jogador entra no cotidiano de gatas como Deborah Secco, Juliana Paes e Sabrina Sato. Tá bom pra você?

2 Winning Eleven: Correndo Atrás
Que tal voltar à final da Copa do Mundo de 1998 e impedir o colapso nervoso do Ronaldinho para ganhar o caneco?

3 Caça aos Corruptos
Você é um agente especial que deve eliminar a corrupção entre os políticos para transformar o país em um lugar melhor pra se viver.

4 Need for Speed: São Paulo
A cidade é perfeita: trânsito caótico, ruas esburacadas, motoristas insanos, radares fotográficos... quer mais desafio que isso?

5 Mario Beach Soccer
O bigodão detonando no esporte favorito do Romário e nas areias brasileiras. Gostamos de futebol! Vocês notaram?

